

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
158
AVRIL
2004
Existe en version
2 CD + booklet
ou 1 DVD
News : Hitman III - Driv3r - Vampire Bloodlines
FAHRENHEIT
LE JEU D'AVENTURE RÉINVENTÉ
Tests : Far Cry – Splinter Cell : Pandora Tomorrow – Sacred
Colin McRae Rally 04 – Battlefield Vietnam
FAR CRY • SPLINTER CELL : PANDORA TOMORROW • COLIN MCRAE RALLY 04
joystick
158
AVRIL 2004 • 6,50 €
the future network
Media with passion
T 06287 - 158 - F: 6,50 €
Numéro 158 • Avril 2004 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 7,60 € • REU 9,35 € • BEL 6,60 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 6,60 € • MAR 82,50 DH • PORT cont 7 €

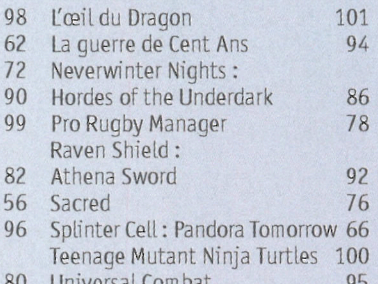

VOUS RÊVEZ DE GLISSE
ET DE SENSATIONS FORTES ?



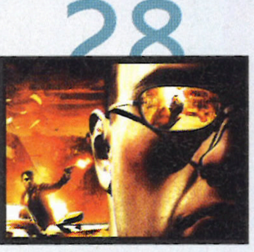

Coca-Cola
light
lemon

Sommaire

158 AVRIL 2004



28



NEWS Tout va bien, les vacances sont finies et les gros titres annoncés pour la fin d'année pointent le bout de leur nez. Préparez vos thunes, les prochains mois vont être chargés.

56



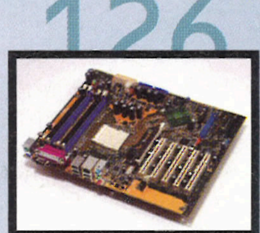
TESTS Après une grosse période de vaches maigres, un bon coup de Megastars, ça fait du bien. Sans surprise, Far Cry et Splinter Cell 2 décrochent ZE distinction. Y a aussi quelques très mauvais élèves cela dit…

108



RÉSEAU Ce veinard de Cyd a pu fouler du pied le monde de Ryzom et vous livre ses premières impressions, entre deux séances de « tuning » de bagnole. Mais bon, il a aussi travaillé un peu. Les Net News, ça se fait pas tout seul.

126



MATOS Notre overclockeur compulsif à nous, j'ai nommé C_Wiz, continue ses expérimentations sur les nouveaux processeurs. Ce mois-ci, c'est l'Athlon FX 53 qui trinque.

Couverture
© Quantic Dreams

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente Directrice Générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale – Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85

Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chefs de rubriques : Cyril « Cyd » Dupont, Sébastien « Bishop » Finot
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy, Mathieu « Blutch » Ghorbani, Matthieu Guéritte, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Fabrice « La Fouine » Bloch (maquettiste), Mélanie « Aliéna » Gras, Anne Pavan (correctrice)

PUBLICITÉ
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Directeur de Publicité : Vincent Saulnier 01 41 27 44 59
Chef de Publicité : Sidonie Collet 01 41 27 44 89
Chef de publicité : Nicolas Letier-Lacaze 01 41 27 44 91
Fax : 01 41 27 38 00
Responsable Trafic : Maguy Edouard
Assistante Trafic : Sophia Blavin

ABONNEMENTS
Abonnements France au : 03 28 38 52 38
Tarifs 1 an : 11 numéros par an France : 41,90 euros
Tarif étranger au 03 28 38 52 38
abonnementsjoystick@cba.fr
Vente au numéro Anciens numéros : 03 28 38 52 38

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK Centre serveur : Nudge

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chargé de fabrication : Guillaume Launay

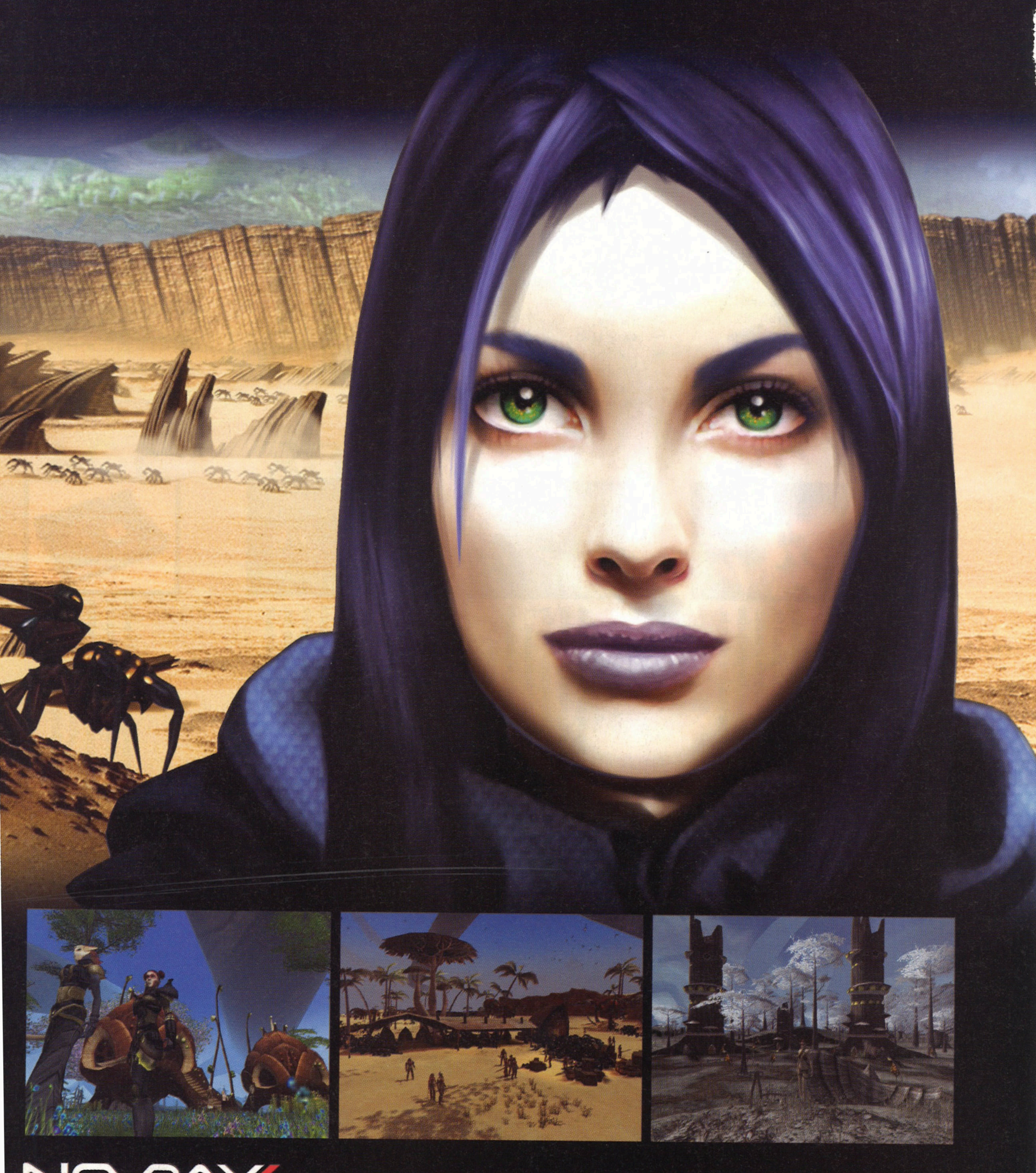
DIFFUSION
Responsable de la Diffusion : Florence Lourier
Responsable Abonnement : Thibault Béchet
Chef de produit Vente au Numéro : Olivier Riva

Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G - ZI - Boulevard de la Marne - 77120 Coulommiers et la Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse

Ce numéro contient un DVD gratuit ou 2 CD-Rom et un booklet gratuits de 32 pages. Ces suppléments ne peuvent être vendus séparément.

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution
Prix au numéro : 6,50 euros
Date de parution : fin mars
Dépôt légal à parution

UN PRÉSENT À DÉFIER, U

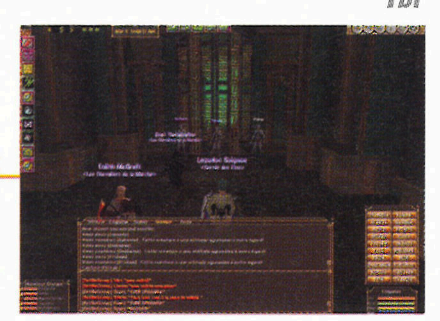


DVD-Rom CD-Rom

sommaire #158

Vous avez sans doute eu quelques problèmes pour mettre la main sur notre premier DVD. Beaucoup de kiosquiers ne disposaient que de la version CD et pas mal de nos abonnés ont reçu les 2 CD au lieu du DVD malgré l'envoi du coupon signalant le changement. Toutes nos excuses pour le problème, vous avez été plus nombreux que prévu à vous ruer sur cette version DVD, vraiment merveilleuse, voui, voui, on sait… Nous faisons tout notre possible pour corriger le tir dès ce numéro. Surtout qu'il serait ballot de passer à côté de DAOC : Trials of Atlantis en français, que vous pouvez essayer sur un nouveau serveur coopératif pendant quinze jours. Côté démo, c'est aussi l'abondance : Unreal Tournament 2004 et Far Cry, mais aussi Painkiller, Colin McRae 4, Sacred, sans oublier Kill.Switch et Gang Land. De quoi vous défouler en attendant un DVD encore plus juteux le mois prochain !

Tbf



DARK AGE OF CAMELOT : TRIALS OF ATLANTIS



UNREAL TOURNAMENT 2004

DVD

DARK AGE OF CAMELOT : TRIALS OF ATLANTIS

Développeur : Mythic Entertainment
Éditeur : Wanadoo/GOA
Genre : MMORPG
Site Internet : www.camelot-europe.com
Config minimum : Processeur 1,3 GHz, 384 Mo de RAM, carte graphique 32 Mo, DirectX 9, connexion Internet 56k
Config recommandée : Processeur 2 GHz, 512 Mo de RAM, carte graphique 64 Mo, DirectX 9, connexion Internet haut débit

En résumé

À la mort du roi Arthur, le royaume d'Albion se retrouve sans autorité, laissant le pays en guerre. Les royaumes ennemis, qui diffèrent par leur géographie, les races et les classes de personnages, sont Hibernia, une île sauvage où vivent les mystiques Celtes, et Midgard, lointaine terre glacée peuplée de barbares Vikings. Choisissez votre royaume, puis votre classe de personnages pour vous lancer à votre tour dans cette guerre.

Installation/Connexion

Lancez l'installation du jeu. Quand elle est terminée, allez remplir le formulaire en ligne situé à cette adresse www.camelot-europe.com/fr/opjoy/register.php. Remplissez soigneusement tous les champs et assurez-vous de donner une adresse e-mail valide. Vous recevez votre login et mot de passe de connexion par e-mail. Cette offre est valable du 26 mars au 25 avril 2004. Au-delà de cette période, il ne sera plus possible d'obtenir de login de jeu.
Vous pouvez maintenant lancer le jeu. Quand une clé CD vous est demandée, laissez le champ libre et cliquez sur OK. Le jeu va alors se mettre à jour et passer en version 1.67. Entrez le login et mot de passe qui vous ont été fournis par e-mail, puis cliquez sur OK. Choisissez le serveur de jeu Lothian et uniquement celui-là sinon l'offre d'essai ne fonctionnera pas sur les autres serveurs.
Créez ensuite votre personnage et entrez dans le monde de Dark Age of Camelot. Notez qu'il s'agit d'un serveur coopératif, unique en Europe et que, par conséquent, les combats entre Royaumes ne sont pas possibles. Vous pouvez monter votre personnage jusqu'au niveau 40 et ainsi tester les nouvelles zones de jeu. Pour cela, allez auprès du cristal « Argent & Gloire » situé dans les capitales de chaque Royaume. Vous pourrez ensuite vous équiper auprès des démons marchands des Abysses.

Important : Votre compte ne fonctionnera que pendant une durée de 15 jours à compter de la date de son activation. À l'issue de ces 15 jours, il sera automatiquement clôturé et vos personnages seront effacés. De plus, tous les comptes encore ouverts au 25 avril 2004 seront fermés à cette date et les personnages effacés.





Répertoire \DEMOS

UNREAL TOURNAMENT 2004



Genre : Action futuriste bien bourrin
Développeur : Digital Extremes
Éditeur/Distributeur : Epic Megagames/Atari
Site Internet : www.unrealtournament.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, Processeur 1 GHz, 128 Mo de RAM, carte graphique de 32 Mo, carte son 16 bits, DirectX 9.0b, connexion Internet 56k
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, Processeur 1,2 GHz, 256 Mo de RAM, carte graphique 64 Mo, carte son Audigy 2, DirectX 9.0b, connexion Internet haut débit

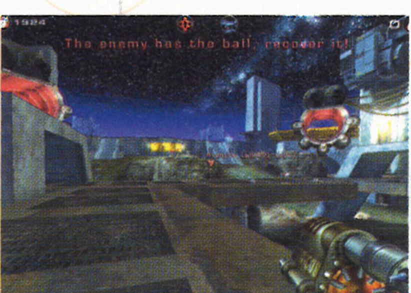
En résumé

UT 2004 est une bonne grosse mise à jour d'UT 2003. Les grandes nouveautés sont deux nouveaux modes de jeu : Assault qui est connu par les joueurs du premier Unreal Tournament et Onslaught qui met en scène des véhicules en cours de partie. En plus des cartes déjà existantes d'Unreal Tournament 2003, vous aurez une quarantaine de nouvelles maps pour jouer aux autres modes de jeu : Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag et Bombing Run. Des nouveaux personnages, trois nouvelles armes, un système de communication vocale, Unreal TV pour visionner des matchs par Internet, UT 2004 fait le maximum pour faire chavirer le cœur des joueurs en réseau.

Touches

Pour changer les touches, allez dans Settings/Input/Configure Controls. Vous pouvez bien sûr utiliser les touches par défaut qui sont :

Z, Q, S, D ou touches fléchées	pour se déplacer
CTRL	pour sauter
C	pour s'accroupir
BG souris	pour utiliser le tir principal
BD souris	pour utiliser le tir alternatif
roulette souris	pour changer d'arme
*	pour jeter l'arme courante
G	pour avoir en main la meilleure arme disponible
T	pour parler à tout le monde
R	pour parler à son équipe
V	pour afficher le menu voix
E	pour utiliser un véhicule
M	pour indiquer la direction de la base rouge
N	pour indiquer la direction de la base bleue



DirectX 9

Les démos des jeux Windows 98/Me/2000 et XP de ce CD-Rom/DVD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 ou le DVD est la version 9.0b.

Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Les démos proposées sur le CD 1 demandent un PC relativement puissant avec une fréquence de 1 GHz, 256 Mo de RAM, un lecteur CD 50x et une carte 3D de 2e génération. Après avoir cliqué sur J'accepte, vous arrivez sur l'interface. Saluez la loutre à droite et cliquez sur le nom des rubriques pour en voir le contenu. Quand vous avez trouvé un fichier intéressant, cliquez sur Lancer dans la fenêtre de droite. Hop, l'installation démarre directement. Pour les fonds d'écran, cliquer dessus lance l'application de votre PC liée à l'extension (généralement jpg). Vous pouvez maintenant copier n'importe quel fichier du CD ou du DVD sur votre disque dur. Trop cool.

ATTENTION : Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE

En cliquant sur le bouton Quitter du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD/DVD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés.
La méthode la plus simple est d'utiliser WinRAR se trouvant dans le répertoire \utilitaires du CD 2 et du DVD. Ce programme permet de décompresser (« dézipper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à utiliser Windows XP qui permet d'ouvrir et de décompacter des fichiers zip très facilement.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante :
Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Les démos

Répertoire \DEMOS



FAR CRY

Nom : Far Cry
Genre : Action sous les tropiques
Développeur : Crytek Studios
Éditeur/Distributeur : Ubi Soft
Site Internet : www.farcry-thegame.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, Processeur 1 GHz, 256 Mo de RAM, carte graphique 64 Mo GeForce 3 ou ATI Radeon 7500, DirectX 9.0b
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, Processeur 2 GHz, 512 Mo de RAM, carte graphique 64 Mo GeForce 4 ou ATI Radeon 8500, DirectX 9.0b

En résumé

Si vous voulez tester votre nouvelle carte graphique, voici la démo idéale. Prévu pour être une démo technologique (nommée X-Isle) pour vendre des cartons de CG hors de prix, les développeurs ont finalement décidé de faire un jeu d'action se déroulant sur (et sous) des îles tropicales et de virer les dinosaures.
Vous dirigez Jack Carver, un capitaine de bateau sachant manier les armes.
La campagne solo vous fera visiter le Pacifique Sud et votre rôle en cours de mission consistera surtout à calmer les importuns qui vous séparent de la fin du niveau. La démo vous permet de tester la carte intitulée Fort.

Touches

Comme vous avez sans doute un clavier AZERTY, les touches de déplacement sont à reconfigurer de toute urgence dans Options/Control Options.
Pour les autres actions, vous pouvez rester en configuration par défaut si vous le désirez :

ESPACE	pour sauter
CTRL	gauche pour s'accroupir
V	pour ramper
SHIFT gauche	pour marcher
F	pour utiliser
BG Souris	pour tirer avec l'arme en main
BD Souris	pour viser
roulette Souris	pour changer d'arme
R	pour recharger
G	pour lancer une grenade



COLIN MCRAE RALLY 4

Genre : Course de rallye
Développeur : Codemasters
Éditeur/Distributeur : Codemasters
Site Internet : www.codemasters.com/colinmcraerally04
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, DirectX 9.0b, Processeur 750 MHz, 256 Mo de RAM, carte graphique 32 Mo, carte son 16 bits
Config recommandée : Windows 98 SE/Me/2000/XP, DirectX 9.0b, Processeur 1,4 GHz, 512 Mo de RAM, carte graphique 64 Mo GeForce 3 ou ATI Radeon 8500, carte son Audigy 2

En résumé

Moins d'un an après la sortie de Colin 3, voici déjà la nouvelle version. La grande nouveauté est la gestion avancée des dégâts. Si vous voulez tenter de finir une course sur les essieux, à vous de voir. Vous pourrez choisir une vingtaine de véhicules à projeter contre les rebords d'une quarantaine de routes. La démo vous permet de jouer à trois courses se situant au Japon, en Finlande et aux États-Unis histoire de varier les plaisirs selon le climat local.

Touches

Bien entendu, un volant est plus que conseillé pour ce type de jeu mais si vous voulez juste essayer cinq minutes, voilà de quoi vous aider.

touches fléchées	pour diriger le véhicule
ESPACE	pour utiliser le frein à main
V	pour passer au rapport supérieur
B	pour passer au rapport inférieur
1	pour changer la vue caméra





Les démos

Répertoire \DEMOS

SACRED

Genre : Action/RPG
Développeur : Ascaron Entertainment
Éditeur/Distributeur : SG Diffusion
Site Internet : www.sacred-game.com
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, Processeur 1 GHz, 128 Mo de RAM, carte graphique 16 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 98 SE/Me/2000/XP, Processeur 1,7 GHz, 512 Mo de RAM, carte graphique 128 Mo, DirectX 9



En résumé

Sacred est un jeu d'action/RPG comme peut l'être Diablo 2 ou Dungeon Siege. Votre rôle consiste donc à taper du monstre au kilomètre et à acheter un meilleur équipement dès que vos finances le permettent. Vous avez le choix entre six classes de personnages et la démo vous permet de vous familiariser avec le gladiateur et le séraphin. Vous ne commencez pas l'aventure aux mêmes endroits selon le personnage choisi donc n'hésitez pas à essayer les deux. Plus de la moitié de la carte du monde est accessible en début de partie et vous pouvez effectuer dans les 200 quêtes lors de la campagne solo. Eh oui, l'aventure promet d'être longue.

Touches

Tout se joue à la souris. Vous ne devriez pas avoir de mal à vous en sortir.





PAINKILLER

Genre : Action et plantage de pieux
Développeur : People Can Fly
Éditeur/Distributeur : Dreamcatcher Interactive
Site Internet : www.painkillergame.com
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, Processeur 1,5 GHz, 384 Mo de RAM, carte graphique 64 Mo avec gestion du T&L, DirectX 9
Config recommandée : Windows XP, Processeur 2,4 GHz, 512 Mo de RAM, carte graphique 128 Mo, DirectX 9

En résumé

Dans la grande lignée des Serious Sam et autres Will Rock, Painkiller arrive en proposant un moteur graphique au top. Le principe du jeu reste le même, c'est-à-dire exterminer tous les ennemis pour débloquer la zone suivante. Vous dirigez Daniel Garner qui a été tué dans un accident de la route. Vous vous retrouvez malheureusement bloqué dans un monde situé entre le paradis et l'enfer et vous devez vous frayer un chemin dans les différents niveaux pour savoir ce que l'on vous veut. Rien de bien révolutionnaire donc, mais ça défoule après une journée de boulot. La démo vous propose de jouer sur trois niveaux du jeu, afin d'avoir un aperçu des différents environnements que le jeu complet vous proposera.

Touches

Les touches sont classiques comme dans tous les jeux d'action en première personne et vous pouvez les changer en allant dans Options/Controls :

Z, Q, S, D	pour diriger le personnage
ESPACE	pour sauter
BG Souris	pour tirer avec l'arme en main
BD Souris	pour utiliser le tir secondaire
Roulette Souris	pour changer d'arme
E	pour utiliser
TAB	pour afficher le score





DVD



KILL.SWITCH

Genre : Action
Développeur : The Bitmap Brothers
Éditeur/Distributeur : Namco
Site Internet : www.killswitch.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, Processeur 800 MHz, 128 Mo de RAM, carte graphique 32 Mo
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, Processeur 1,5 GHz, 256 Mo de RAM, carte graphique 64 Mo

En résumé

Toujours pas de nouvelles de Speedball Arena. Normal quand on voit les Bitmaps Brothers faire des conversions de jeux console. Ça sent le sapin si vous voulez mon avis, mais bon, revenons au jeu de Namco : kill.switch. Ce produit console débarque enfin sur nos machines préférées. On a affaire ici à un jeu musclé où vous devez tout détruire sur votre passage. L'originalité de ce titre réside dans les multiples endroits où vous pouvez vous cacher pour ne laisser dépasser que votre arme. La démo vous permet de jouer une mission dans un endroit rappelant pas mal le Moyen Orient. Comme c'est original.

Touches

Vous pouvez régler les touches via le menu de lancement, dans commandes.



GANG LAND

Genre : Stratégie/action au pays des gangsters
Développeur : Media Mobsters
Éditeur/Distributeur : Focus
Site Internet : www.gangland-lejeu.com
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, Processeur 600 MHz, 128 Mo de RAM, carte graphique 32 Mo, DirectX 8.1



En résumé

Après la série des Gangsters de Hot House/Eidos, Media Mobsters vous propose une nouvelle fois de travailler pour la Mafia. Dans les rues de Paradise City, vous devrez effectuer des missions données par les caïds locaux. Explosions d'immeubles, fusillades, courses poursuites, rien ne vous sera épargné pour atteindre votre objectif : éliminer vos trois frères qui ont tué leur propre frère lors d'une rixe. C'est touchant les belles histoires de famille... La démo vous permet de tester deux missions situées au début de la campagne solo, lorsque vous êtes encore un homme de main de Don Vincenzo.

Touches

Vous avez uniquement besoin de la souris dans Gang Land. La seule difficulté est pour tourner la caméra : vous devez utiliser le bouton de la roulette et la souris.





Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)

LA SECTION AUDIO :

Répertoire \AUDIO
Orange CD Suite Beta 3

LA SECTION INTERNET :

Répertoire \INTERNET
Flashget 1.50
Kerio Personal Firewall 4.0.13
Skype 0.97.0.6 Beta

LA SECTION UTILITAIRES

Répertoire \UTILITAIRES
Acrobat Reader 6.0
ATITool 0.0.18
VLC for Windows 0.7.1
Worldtime 6.0.0.941

LA SECTION DRIVERS :

Répertoire \DRIVERS
ATI Catalyst 4.2 pour Windows 2000/XP
ATI Catalyst 4.2 pour Windows 98/Me
Nvidia ForceWare 53.03 pour Windows 2000/XP
Nvidia ForceWare 53.04 pour Windows 98/Me

LA SECTION JEUX :

Répertoire \JEUX
Babylon 5 : I've Lost Her
Eve of Destruction 0.3
Finnish Defence Forces 1.2
Global Warzone 3.87
Urban Terror 3.2 à 3.3

LA SECTION PATCHS :

Répertoire \PATCHS
Patch 1.09 pour Age of Mythology
Patch 1.02 pour Age of Mythology : les Titans
Patch 1.1 pour Combat Mission 3
Patch 1.03 VF pour Etherlords II
Patch 1.04 pour Halo
Patch 4.0 pour Need for Speed Underground
Patch 1.53 pour Raven Shield
Patch 1.10 pour Spellforce
Patch 1.03 pour Knights of the Old Republic
Patch 1.1 pour Virtual Skipper 3

LA SECTION WALLPAPERS

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

Droits D'AUTEUR

Le contenu des CD-Rom ou du DVD-Rom

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom ou (le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom ou du DVD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

En exclusivité le hit des sonneries HyperSound® les plus téléchargées





1 - Outkast
Hey Ya
Sélection Musique




2 - Black Eyed Peas
Shut up
Universal



3 - Queen
Another One Bites The Dust
SFR Sonneries

		Parcours d'accès
4 - **Jamelia**	*Superstar*	*SFR Sonneries*
5 - **Lorie**	*Week End*	*Sélection Musique*
6 - **Diam's**	*DJ*	*Sélection Musique*
7 - **The Rasmus**	*In the shadows*	*Universal*
8 - **Tragédie**	*Sexy pour moi*	*Musiwave*
9 - **50 Cent**	*P.I.M.P*	*Universal*
10 - **Justin Timberlake**	*Señorita*	*SFR Sonneries*
11 - **Corneille**	*Parce qu'on vient de loin*	*Sélection Musique*
12 - **Natasha St-Pier**	*Tant Que C'est Toi*	*Sélection Musique*
13 - **Gomez & Dubois**	*Ronde de nuit*	*Sélection Musique*
14 - **Busta Rhymes**	*Make it clap*	*SFR Sonneries*
15 - **R. Kelly**	*Thoia Thoing*	*SFR Sonneries*
16 - **No Doubt**	*It's my life*	*Universal*
17 - **Kyo**	*Je Saigne Encore*	*Musiwave*
18 - **Singuila**	*C'est trop*	*SFR Sonneries*
19 - **The Underdog Project**	*Summer Jam 2003*	*Musiwave*
20 - **Beyonce ft. Sean Paul**	*Baby Boy*	*Musiwave*
21 - **Blu Cantrell**	*Breathe*	*SFR Sonneries*
22 - **Justin Timberlake**	*Rock your body*	*SFR Sonneries*
23 - **Benassi Bros & Sandy**	*Illusion*	*Universal*
24 - **Diam's**	*Incassables*	*Sélection Musique*
25 - **Avril Lavigne**	*I'm with you*	*SFR Sonneries*
26 - **Snoop Dogg**	*Beautiful*	*SFR Sonneries*
27 - **Shaggy**	*Get my party one*	*Universal*
28 - **Dido**	*Life for rent*	*Sélection Musique*
29 - **Robbie Williams**	*Feel (live)*	*SFR Sonneries*
30 - **Psy4 de la rime**	*Le son des bandits*	*SFR Sonneries*
31 - **Placebo**	*The bitter end*	*SFR Sonneries*
32 - **Pink**	*Trouble*	*Sélection Musique*
33 - **Calogero**	*Yalla*	*Universal*
34 - **Kylie Minogue**	*Slow*	*SFR Sonneries*
35 - **Alicia Keys**	*Fallin'*	*SFR Sonneries*
36 - **Busta Rhymes**	*I Know What You Want*	*Musiwave*
37 - **Eminem**	*Lose yourself*	*Universal*
38 - **M.**	*Qui de nous deux*	*SFR Sonneries*
39 - **Norah Jones**	*Come away with me*	*SFR Sonneries*
40 - **B2K ft. P. Diddy**	*Bump, Bump, Bump*	*Musiwave*
41 - **Jonatan Cerrada**	*Rien ne me changera*	*SFR Sonneries*
42 - **Syndicate of Law**	*Right on time*	*SFR Sonneries*
43 - **David Bowie**	*Let's dance*	*VirginMega*
44 - **UB40**	*Red red wine*	*VirginMega*
45 - **Les académiciens**	*L'orange*	*Universal*
46 - **Daft Punk**	*One more time*	*VirginMega*
47 - **Beyonce**	*Crazy in love*	*Musiwave*
48 - **Atomic Kitten**	*Eternal Flame*	*VirginMega*
49 - **Thierry Cham**	*Dernière chance*	*Universal*
50 - **Alex Kid**	*Palma*	*SFR Sonneries*

Fini les imitations, la vraie musique sur votre mobile !

SFR
PLUS DE PLAISIR

Retrouvez la musique + la voix de votre artiste préféré parmi un catalogue de plus de 1000 sonneries Hypersound avec des extraits des dernières nouveautés et de nombreuses avant-première.
Accès depuis le portail de votre mobile SFR, rubrique Sonnerie & Image.

Prix : 3 € / téléchargement + coût d'une connexion WAP
Liste des mobiles SFR compatibles en appelant gratuitement le 7000 ou sur www.sfr.fr
Classement du portail SFR, du 9 au 15 février 2004







www.sfr.fr

patches

par Tbf

Les bons jeux reviennent. Cela tombe à pic car je commençais à parler toujours des mêmes. Attendez-vous donc à voir des petits nouveaux comme Far Cry et Battlefield Vietnam dès le mois prochain. Et puis tous les patches de cette page, ainsi que bien d'autres, sont sur le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patches

Combat Mission

_ Patch 3 1.1_

Si vous faites partie des fans de la série des Combat Mission, vous serez ravi d'apprendre qu'une quarantaine de bugs a été corrigée avec cette mise à jour. Apparition des véhicules au cours de la guerre, type de munitions utilisées, les développeurs s'efforcent de rendre leur produit le plus fidèle possible à la réalité historique de la Seconde Guerre mondiale. Si vous n'y connaissez rien, faites comme moi, hochez la tête d'un air pensif et approbateur.





Knights of the Old Republic

_ Patch 1.03_

Bioware tente d'éradiquer les derniers bugs présents dans KOTOR après avoir réussi le tour de force de créer un très bon jeu dans l'univers Star Wars. On peut maintenant utiliser correctement le costume d'homme des sables dans Anchorhead et les membres morts de votre équipe éviteront de réapparaître plus tard dans la partie. Cette mise à jour ajoute également le mode Marche pour avoir le temps d'admirer le paysage, l'accès à la résolution 1280x1024 et la possibilité de cacher l'interface quand on fait des captures d'écran. Trop tard les gars pour ce dernier point, le booklet est fini depuis trois mois.

Spellforce

_ Patch 1.10_

On passe directement de la version 1.05 à la 1.10 pour Spellforce. Pourtant les améliorations multijoueurs qu'on attendait se font toujours désirer. Un nouveau mode de difficulté a été ajouté pour les joueurs ayant réussi à finir la campagne solo. Plus d'ennemis seront présents et, en contrepartie, des nouvelles récompenses feront leurs apparitions. Trente nouvelles pierres d'âmes ont également été ajoutées pour améliorer le temps de trajet des voyages. Enfin, si vous persistez dans l'idée de jouer à ce jeu en réseau, vous pourrez maintenant construire tous les bâtiments en jouant les elfes. La triche possible avec les ressources a été supprimée.





Need for Speed Underground

_ Patch 4.0_

Les mises à jour précédentes étaient plutôt discrètes pour le dernier épisode de la série Need for Speed. Impossible de les télécharger sans passer par l'interface intégrée au jeu. Nous voilà donc avec la quatrième tentative d'Electronic Arts pour débuguer leur produit. Si vous avez fait quelques courses en multijoueur, vous serez heureux d'apprendre que la détection des moyens de tricher a été améliorée et que la déconnexion de votre adversaire en cours de partie est enfin prise en compte. Il est vrai que finir avec un tour d'avance et ne pas être considéré comme vainqueur était un poil frustrant...

COURRIER

par Bishop

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous on préfère les mails, ceci dit.

Spy vs Spy

Je voudrais signaler la présence autorisée d'un spyware dans ICQ. Celui-ci scanne votre ordinateur et regarde les clés des programmes dans la base de registre et envoie son rapport a une entreprise nommée Mirabilis. Les éditeurs viennent la consulter pour savoir si vous possédez une licence officielle. Je vous laisse imaginer la suite. J'ai trouvé cette info sur un site Web.

Benoît des R.

À notre connaissance, ICQ est une usine à gaz, éventuellement une source potentielle de spam (d'ailleurs c'est lassant toutes ces filles folles de mon corps qui veulent constamment m'ajouter à leur liste de contacts), mais ne contient aucun spyware. Comme toujours sur Internet, méfiez-vous comme de la peste bubonique des informations de ce genre. À tout hasard, je viens de vérifier à l'instant (sait-on jamais) : les clés de la base de registre qu'examine ICQ sont uniquement celles dont il a besoin pour s'initialiser et interagir avec Windows. Par ailleurs, la société Mirabilis est celle qui développe ICQ. Enfin, la procédure conseillée par le site Web sert en fait à empêcher le logiciel de regarder sur Internet si une version plus récente est disponible. Malgré tout, si vous êtes toujours suspicieux et un peu aventurier, vous pouvez toujours vous tourner vers Trillian (www.ceruleanstudios.com) ou gaim (gaim.sourceforge.net).

Tour de garde

Après avoir savouré la démo de Silent Storm et décortiqué votre test dans le numéro de septembre, je constate avec amertume que ce titre fabuleux n'est toujours pas disponible chez mon revendeur. Dois-je m'impatienter et me procurer (illégalement) une version russe au risque de passer à côté de certaines subtilités du jeu, voire de me faire coffrer par la police ? Que faire ?

Babook

C'est votre mois de chance, vous n'aurez pas besoin de plonger dans les affres de l'illégalité et attraper des sueurs froides à chaque coup de sonnette matinal puisque le jeu devrait être disponible chez tous les bons revendeurs (et probablement les mauvais aussi) au moment où vous lirez ces lignes. TBF vous propose même le guide complet dans le booklet de ce mois-ci. Et j'en profite pour confirmer que c'est un des meilleurs jeux du genre. Manquerait plus que quelqu'un fasse un mod Fallout, tiens. Ou Star Wars. Et UFO aussi. Allez les gars, au boulot !

Formule 2

Bonjour, je désire savoir s'il me sera possible de changer de formule (CD/DVD) si je m'abonne à votre magazine ?

LL

Oui, vous pouvez tout à fait passer à la formule DVD, ce que nous vous encourageons d'ailleurs à faire, pour votre propre bien. Si tout se passe comme prévu, la formule deux CD devrait de toute façon disparaître. Le service Abonnement se fera une joie de vous aider dans cette étape cruciale de votre développement vidéo ludique personnel (03.28.38.52.38).

- Emails de la rédaction :
Atomic, Blutch, Fumble, Gruth, C_Wiz : (via)sebastien.finot@futurenet.fr -
Bishop : sebastien.finot@futurenet.fr -
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr -
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr –
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr -
Tbf : emmanuel.bezy@futurenet.fr

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Contrat de qualification

Quel a été votre parcours pour devenir testeur ?

CharetteNDW

Ah, Ze question... Celle qui revient régulièrement et qui détermine des générations entières de gentilles têtes blondes sur leur orientation scolaire. Manque de bol, il est assez difficile de définir un chemin idéal pour arriver à faire ce métier de fous (dans tous les sens du terme). Caféine a raté avec soin deux ans de Droit avant de planter un IUT d'info pour écrire ses premiers articles (il y a presque 12 ans déjà). Tbf s'est fait débaucher sur IRC pendant ses études (DEUG MIAS) par le Webmaster du site Joystick.fr. Atomic réalisait des films amateurs avec des amis débiles après son DEUG de langue et civilisation japonaise. Il a enchaîné sur le chômage et les jeux sur le Net en attendant que quelqu'un vienne lui proposer du taf. CYD est rentré en voyant de la lumière pour fuir sa formation de... comptable. On n'a pas le cœur de lui dire de partir surtout qu'il bosse super bien (et quand on aborde le sujet il fait mine de nous frapper). Après trois essais, Fumble a réussi à décrocher le BAC, tout ça pour écrire des débilités pendant des années après cet exploit. Personnellement, après le BAC (deux essais, honte sur moi) j'ai fait plein d'années de FAC de sciences pour éviter l'armée et je suis parti monter des PC et des sites Web. Mais nous avons aussi de vrais professionnels, puisque Faskil et Blutch ont tous les deux fait une école de journalisme, puis écrit plusieurs articles pour de petits sites et magazines ou la presse locale avant d'embrasser des carrières audiovisuelles. Respect. C_Wiz a été attiré vers le côté obscur par Caféine. Il a même tenté de résister en faisant un DESS d'informatique (qu'il a eu, le fou), mais il écrit dans différents mags informatiques depuis ses jeunes années. Il ne pouvait donc déjà plus trouver un vrai boulot. Bref, aucune règle précise. Ah si : un gros coup de bol pour mettre un pied dans notre mafia. Envoyez argent, sœurs, copines non usagées et on verra ce qu'on peut faire pour vous.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :
SERVICE ABONNEMENT
BP2 - 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 03 28 38 52 38
- CD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr
- Commande d'anciens numéros : 03 28 38 52 40
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Interpile ou Interface

Salut à toute la nouvelle équipe qui est heureusement aussi débile que la précédente (et on en redemande). Mais il y a une petite modification que vous avez apportée sur les CD qui m'énerve, c'est l'interface. O.K., on est à l'ère du Flash, mais la Joyliste était nettement plus efficace. Si, si, je vous jure. M'sieur Joystick, rendez nous la Joyliste SVP.

Cathy et Marnic

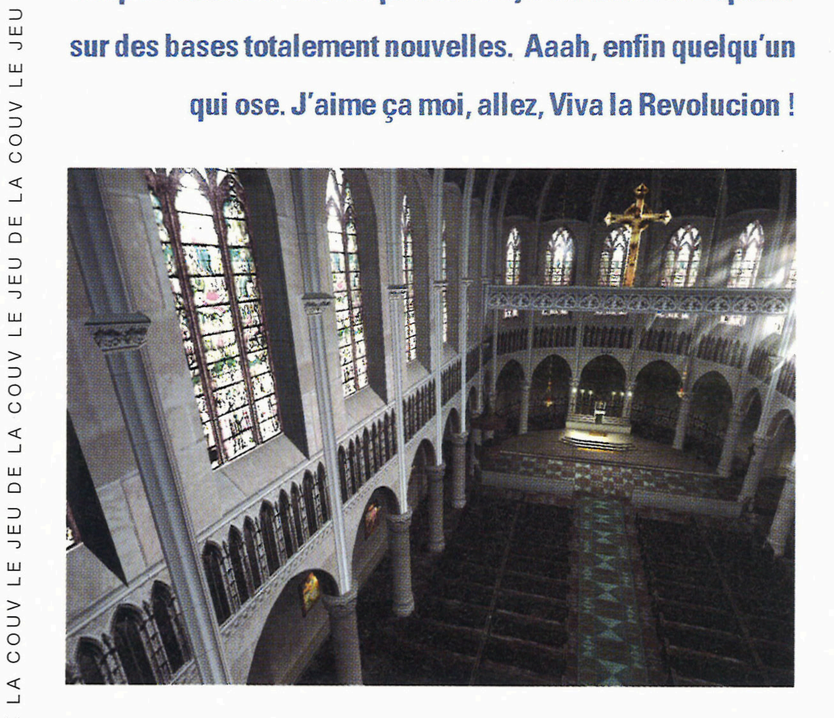
Oui hein, elle n'était pas très pratique cette interface en Flash ? Pour être honnête avec vous, on ne pouvait pas garder l'ancienne parce qu'elle coûtait trop cher à mettre à jour. Du coup pour parer au plus pressé, nous avons fait avec les moyens du bord. Mais depuis le numéro précédent, vous avez sûrement constaté que l'interface avait été refaite (en C# pour les curieux) et qu'elle était nettement plus fonctionnelle. En plus, elle est toujours aussi jolie. Simple, sobre, efficace, un produit d'exception. Et je ne dis pas ça parce que c'est moi qui l'ai programmée. Pas du tout. Si vous avez des suggestions à nous faire sur son ergonomie, n'hésitez pas à nous écrire.

F A H R E N H E I T F A H R E N H E I T F A H R E N H E I T

PAR Blutch

Je suis sûr que vous connaissez déjà un peu nos petits Français de Quantic Dream. Rappelez-vous, ils sont à l'origine de The Nomad Soul, un gros carton du jeu d'aventure futuriste où l'on pouvait se déplacer dans un immense univers très immersif, notamment grâce à la grande liberté d'action laissée au joueur. Mais malgré le succès de leur dernière production, ils ont préféré se lancer dans un nouveau projet, Fahrenheit, plutôt que de se laisser tenter par les sirènes d'un Nomad Soul 2. « Hep-là, attends un peu espèce de journaliste véreux ! Tu nous parles de Fahrenheit comme d'un tout nouveau jeu inédit dont personne n'aurait jamais entendu parlé, mais nous, on a déjà vu des articles à son sujet y a super longtemps, on n'est pas dupe ! », me direz-vous. Exact. En réalité, Fahrenheit a commencé à germer dans la tête de David Cage il y a bientôt 4 ans, même si le développement à proprement parler n'a pas encore 2 ans. Au départ, il était même question de distribuer le jeu sous forme d'épisodes téléchargeables par Internet. Ha ha, oui, moi aussi ça me fait bien rire maintenant. Mais à l'époque, tout le monde pensait sérieusement pouvoir s'enrichir grâce au Web — certains sont même allés jusqu'à claquer des millions en bourse, c'est vous dire. Bref, le projet a donc subi pas mal de mutations pour en arriver là et je peux vous assurer que l'équipe de Quantic Dream n'a pas mégoté sur les moyens mis en œuvre dans sa réalisation. Mais avant d'entrer dans le détail, parlons du jeu et de son fonctionnement. C'est qu'on est un peu là pour ça, en fait.

Depuis Monkey Island, le jeu d'aventure n'a plus évolué. C'est vrai ça, quand on y pense, rien n'a vraiment changé. C'est justement en partant de ce constat que David Cage, le big boss de Quantic Dream, a décidé de donner un grand coup de tatane à tout ce qui avait déjà été fait et de repartir sur des bases totalement nouvelles. Aaah, enfin quelqu'un qui ose. J'aime ça moi, allez, Viva la Revolucion !



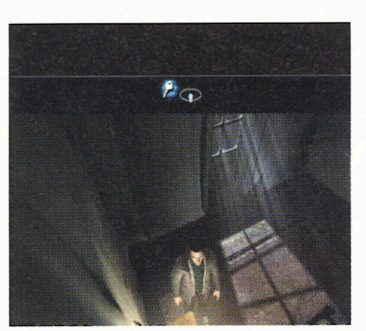
Un vent de folie

Fahrenheit va tenter de bouleverser nos habitudes avec son gameplay inédit et ses mécaniques de jeu complètement nouvelles. Mais pour comprendre de quoi il s'agit, il me faut vous donner le contexte et donc vous parler un peu du scénario qui a soigneusement été élaboré par David Cage pendant près d'une année entière. Allez, on éteint les lumières, on allume les bougies et on lit attentivement. En plein hiver 2009, à New York, des meurtres sont perpétrés à tout va : des types ordinaires et sains d'esprit comme vous et nous (heu, que comme vous alors) se mettent soudainement à péter les plombs et poignardent n'importe qui, comme ça, sans raisons. Pas de bol, on se retrouve dès le départ dans la peau d'un des meurtriers : la séquence d'intro nous passe le relais juste au moment où le personnage principal vient de taillader un pauvre innocent dans les toilettes d'un

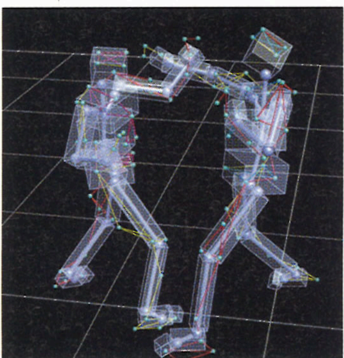
GENRE : NEO-AVENTURE
ÉDITEUR : VIVENDI UNIVERSAL GAMES
DÉVELOPPEUR : QUANTIC DREAM/FRANCE
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 2004


FAHRENHEIT FAHRENHEIT FAHRENHEIT FA
FAHRENHEIT
FAHRENHEIT
FAHRENHEIT





L'ambiance de Fahrenheit repose énormément sur l'éclairage.



La motion capture, de base, ça donne ce truc pas très beau. Une fois appliquée aux modèles 3D complets, ça a tout de suite plus de charme.

bar new-yorkais. À cet instant, le héros retrouve ses esprits, et la première étape consiste à s'extirper de cette situation quelque peu embarrassante.

RTA : Real Time Adventure

C'est là que ça devient intéressant, suivez bien. L'écran se scinde en deux et on voit un flic attablé au bar qui sirote son café chaud. On comprend qu'il nous reste peu de temps avant de le voir débarquer aux toilettes (café oblige). À ce moment-là, on peut avoir la présence d'esprit de cacher le corps dans les cabinets, de planquer le couteau et de se laver les mains. Ou alors de sortir en courant comme un abruti. Dans le premier cas, on pourra s'éclipser sans trop attirer l'attention et lorsque le policier entrera dans les toilettes, il mettra plus de temps avant de trouver le cadavre (ce qui nous permettra de filer comme un gros lâche). Dans le même genre, si on oublie de payer la serveuse en sortant du bar, elle n'hésitera pas à nous interpeller devant tout le monde. Et ce petit détail apparemment anodin facilitera la tâche de la police : plus tard, quand la serveuse sera interrogée, elle se souviendra de nous et pourra facilement donner notre signalement aux autorités. Ce qu'il faut savoir, c'est qu'on sera plongé au maximum dans du temps réel. Au moment où le flic découvre le corps dans les toilettes, ça n'est pas une cinématique qui viendra s'imposer : on verra la scène se dérouler dans une fenêtre séparée pendant qu'on pourra continuer à courir dans les rues enneigées pour s'enfuir. Bref, ce système d'écrans splittés devrait apporter une grande valeur ajoutée à la narration, un peu comme dans la série 24 (aaah, Elisha Cuthbert...).

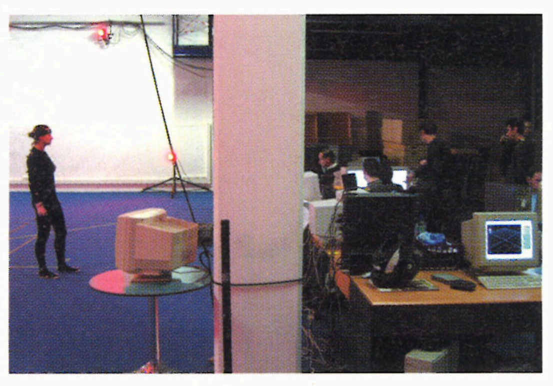
Madame Soleil

Rien qu'avec cet exemple, on a déjà un aperçu des possibilités de Fahrenheit. Du coup, ça me donne envie de vous raconter une autre petite séquence : à un moment donné, alors qu'on est toujours recherché par la NYPD (New York Police Department, oh les nuls), on se promène dans un parc et on voit un gamin qui joue sur le bord d'un lac glacé. Comme le héros a un peu la cervelle qui part en sucette et que l'histoire ne tarde pas à prendre une tournure paranormale, on est régulièrement assailli par des visions prémonitoires. À cet instant, un flash nous montre le petit bout de chou en train de se noyer dans le lac gelé. Mais encore une fois, manque de pot, deux flics patrouillent à quelques mètres. Alors, que faire ? Sauver le petit et attirer l'attention de la bleusaille qui veille au grain ? Ou le laisser jouer près du lac en ricanant ? Chaque joueur pourra ainsi écrire sa propre histoire en fonction de ses choix... et de son niveau de lâcheté.

Guybrush Theepwood à la corbeille

Bon, je vous l'ai dit, David Cage a vraiment tenu à s'éloigner des clichés habituels des jeux d'aventure. Ici, les développeurs ont carrément supprimé la notion d'inventaire. Plus besoin de fouiller ses poches pendant deux heures pour y trouver une enclume ou un tonneau, le chef de projet de Fahrenheit a tenté d'intégrer un système inédit d'interaction

À droite du pilier, les gens qui rigolent, à gauche, une nana qui a les boules.



Jamais la rencontre entre le **JEU DE RÔLES** et la **STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL** n'était allée **aussi loin...**

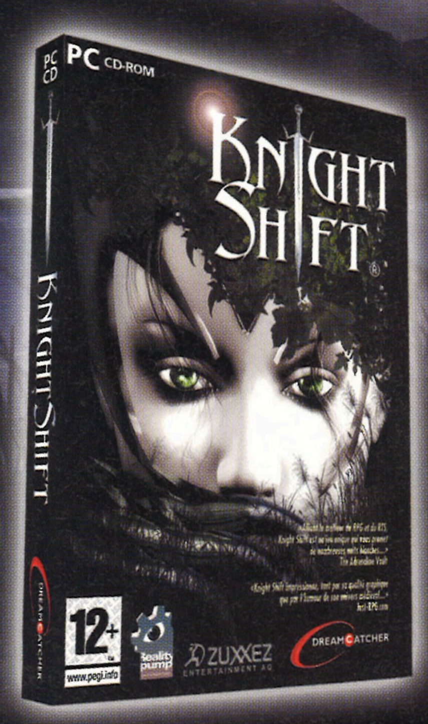
KNIGHT SHIFT®


Stratégie Temps Réel : Gérez vos villes en solo ou multijoueur


Jeu de Rôles : Menez des quêtes héroïques dans un monde fabuleux


Gestion des dernières technologies (shaders, effets climatiques)


Un univers réaliste et vivant



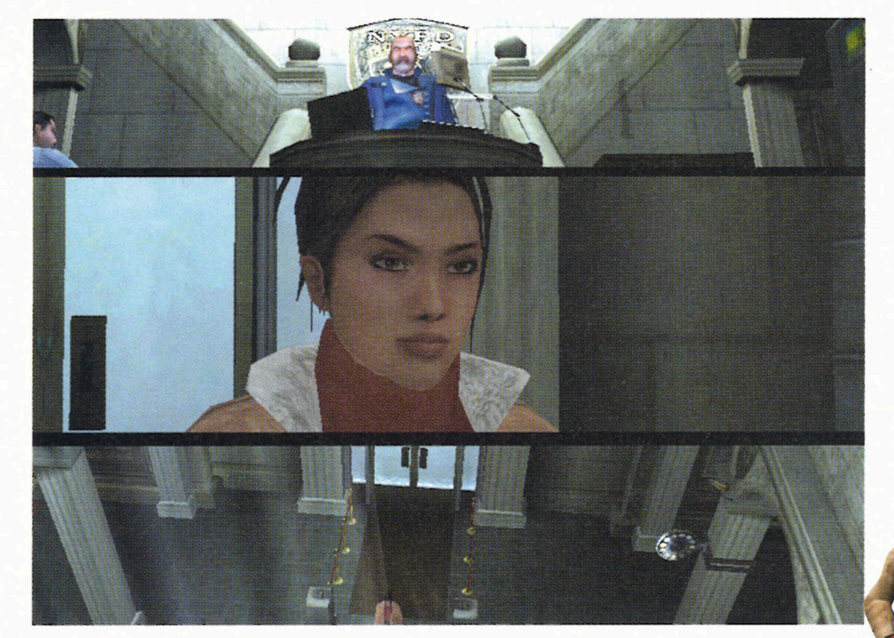
«KnightShift = Warcraft III + NeverWinter Nights + les Monty Pythons»
Gamespy

«Alliant le meilleur du RPG et du RTS, Knight Shift est un jeu unique qui vous promet de nombreuses nuits blanches...»
The Adrenaline Vault

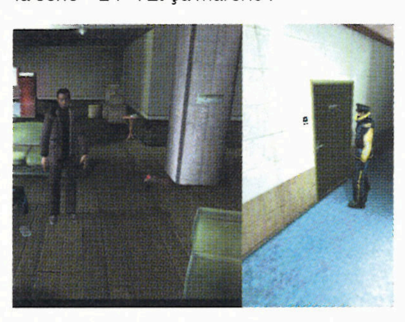
«Knight Shift impressionne, tant par sa qualité graphique que par l'humour de son univers médiéval...»
Just-RPG.com

www.knightshift.com

DREAMCATCHER · ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG · Reality pump · 12+ www.pegi.info · PC CD

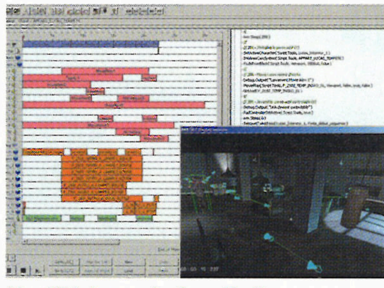


Le découpage de l'écran pour donner du dynamisme aux scènes rappelle fortement la série « 24 ». Et ça marche !





Le système d'animation facial utilisé permet d'obtenir des expressions réalistes assez facilement.



L'outil interne de Quantic Dream pour préparer les mises en scène permet de tout faire très rapidement. La version précédente avait fait ses preuves sur Nomad Soul.

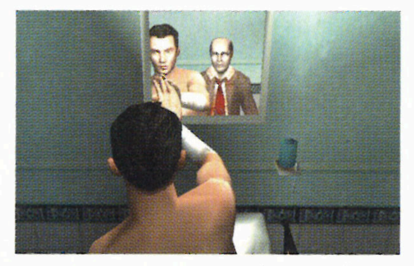
avec les éléments du jeu. Je m'explique : pour ouvrir un placard, inutile de se coller au meuble en appuyant sur une touche, en fait, le jeu ne comportera aucune palette d'actions prédéfinies, ni même d'interface. C'est un peu bizarre à expliquer, mais selon la situation, on pourra en quelque sorte diriger le bras du personnage et ainsi moduler l'ouverture et la fermeture d'une porte ou d'un placard avec la souris. D'une certaine façon, le credo du jeu, c'est « chaque action a une conséquence logique sur l'environnement ». C'est comme dans la réalité : si on rend un texte bâclé à son rédacteur en chef, on se prend une tarte. Action, conséquence. Bref, aucun risque de se retrouver face à un schéma du genre « utiliser Bonbon sur Bière pour obtenir Jus de fruits », si vous voyez ce que je veux dire.

Une femme d'honneur

Le froid est également une composante importante, (d'où le titre, Fahrenheit) et si on en croit David Cage, il jouera un rôle de premier plan dans le déroulement du jeu. Plus tard dans l'aventure, on pourra aussi incarner d'autres personnages, histoire d'aérer le gameplay et d'éviter la lassitude. On se retrouvera par exemple dans la peau d'une femme flic, et étonnante coïncidence, il nous faudra justement enquêter sur le meurtre commis par le héros principal. Les développeurs nous assurent que chacun de nos agissements aura des répercussions sur les autres protagonistes... Au fait, si vous avez du mal à suivre, c'est bien, ça vous a donné un aperçu de la difficulté que j'ai moi-même rencontrée pour vous expliquer le principe de Fahrenheit. Malgré tous ces méli-mélo du scénario et du gameplay, on devrait avoir droit à pas mal de séquences d'action et de bastons motion-capturées à outrance. J'ai assisté à un combat entre le héros et deux anges démoniaques dans une église et c'était plutôt convaincant. Oui, « convaincant ». Je ne vais pas vous mentir et vous dire que c'était « hallucinant », non, mais c'était déjà très prometteur, ça oui. Il faut avouer que les programmeurs de Quantic Dream ont les moyens question Motion Capture. Déjà, pour les scènes de combat, ils n'ont pas hésité à déranger le chorégraphe, Philip Kwok, qui a travaillé sur le film de Christophe Gans, « Le Pacte des Loups ». Pas mal. Ensuite, au beau milieu de leurs locaux, nos petits Français possèdent une grande salle rien qu'à eux, entièrement dédiée à la Motion Capture. Comme ils sont sympas et que c'est un peu une des seules salles du genre en Europe, ils la prêtent (O.K., le bon verbe est « louer ») régulièrement pour des tournages de pubs ou à d'autres studios de développement. Dernièrement, c'est Enki Bilal qui a utilisé leur matos pour tourner des scènes du film « Immortel », qui est sorti en mars. Pour les animations faciales, c'est un marionnettiste qui a été chargé de faire passer l'émotion sur le visage des protagonistes. Il utilise pour ça des gants qui contrôlent les points clés des modèles 3D des faciès des différents personnages. Ce système a deux avantages : il est relativement simple (une fois le marionnettiste trouvé et habitué au système) et efficace. Et surtout, cela revient moins cher que d'avoir une armée d'animateurs pour tout faire « à l'ancienne ».

Allo, John Carmack ?

Nous n'avons pas joué des heures à Fahrenheit, vu que le produit est loin d'être terminé, mais ce qu'on a pu voir nous a laissé une très bonne impression ; question



J'en connais un qui va avoir un réveil très très difficile.

Il vient de découvrir que chez Free le haut débit est à 2 mégas pour 29,99 euros tout compris.

Pour seulement 29,99 euros par mois l'Internet haut débit est maintenant à 2 mégas sur les zones géographiques couvertes par la Freebox. Vous bénéficiez en plus du téléphone gratuit en France Métropolitaine et d'un accès à un bouquet de chaînes de télévision numérique. Le modem USB/Ethernet est inclus et vous n'avez aucun engagement de durée et aucun frais d'accès au service.

Les zones géographiques ne bénéficiant pas encore des avantages de la Freebox, le haut débit est tout de même à 1024 k !



Inscription : www.free.fr ou par téléphone au 3144.

Sous réserve d'éligibilité de votre ligne.



Quand ils ne se suicident pas, les gens pris de folie meurtrière deviennent un poil dérangés normalement. C'est bizarre, je crois reconnaître des gens-là.

Au 1er degré

Le développement de Fahrenheit a mobilisé énormément de monde et de moyens. Pour vous donner une idée, c'est près d'une cinquantaine de comédiens qui se sont prêtés au jeu, avec plus de vingt heures de cinématiques étalées sur trois mois de tournage ! C'est quasiment les moyens déployés pour un véritable film... Un moteur propriétaire, 24 caméras de Motion Capture, près de deux heures de dialogues avec anims faciales, des combats chorégraphiés ; au total, c'est une équipe de cinquante développeurs qui bosse à plein temps depuis plus de quinze mois sur ce seul projet. Il a intérêt à être à la hauteur, le Fahrenheit...

Un des plateaux openspace de Quantic Dream. C'est studieux hein ?

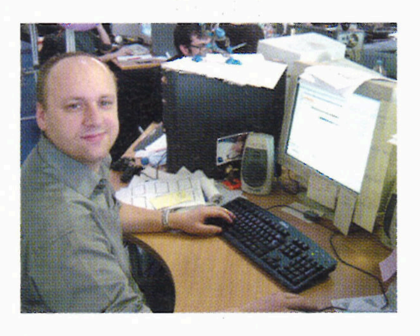


gameplay, c'est vraiment intrigant et le scénario est alléchant. Malgré tout, ce n'est pas encore la baffe visuelle côté rendu graphique. La raison est relativement simple à comprendre : la version qu'on a vu tourner était un portage PC des éléments utilisés pour la mouture PlayStation 2 mais les screenshots sont issus d'une version plus avancée. Difficile donc de se prononcer sur le côté purement technique du moteur 3D. En revanche, les jeux d'ombre et de lumière étaient déjà bien présents et de nombreux petits effets viendront renforcer l'immersion : quand on ferme une fenêtre de l'appartement, le vent cesse de soulever les rideaux par exemple. Du reste, le moteur de Fahrenheit a été fabriqué maison et l'équipe de David Cage a développé des outils spécifiques parfaitement adaptés à leurs besoins. Pour ce projet, la pierre angulaire est un éditeur de placements de caméras et de mise en scène très souple et performant. Du reste, le personnage dirigé à l'écran est suivi par quatre caméras en permanence, comme un vrai Bachelor. Il vous suffira de choisir celle que vous préférez à tout moment dans le jeu. Encore un bon point.

Le prix du danger

La prise de risque sur Fahrenheit est bien réelle et personne chez Quantic Dream n'est encore certain que tout fonctionnera comme prévu. Ils ont l'humilité de prévenir que d'ici la sortie, certains éléments seront éventuellement remaniés s'il s'avère qu'ils n'apportent rien au jeu. Est-ce que les mouvements d'interaction « souples » sont un plus pour le gameplay ? Est-ce que le concept d'aventure temps réel où il faut répondre du tac au tac aux personnages est viable ? N'est-ce pas trop perturbant pour le joueur d'en savoir plus que les personnages qu'il incarne (selon le principe de narration bien connu des fans de Hitchcock) ? Est-ce que Faskil arrêtera un jour de mettre du belge dans ses textes ? Toutes ces questions (ou presque) auront leur réponse dans quelques mois, avec l'arrivée des premières versions jouables. Du moins si les ch'tits gars (et filles) de Quantic Dream survivent à la masse de boulot qui les attend. Bon courage à eux !

Interview express de David Cage, PDG de Quantic Dream et chef de projet sur Fahrenheit



Joystick : Au départ, Fahrenheit devait être distribué par épisodes sur le Net. Quelles sont les vraies raisons de cet abandon ?

David Cage : À l'origine, Fahrenheit était pensé comme une série télé, avec des personnages récurrents dont les destinées s'entrecroisent. C'est pour ça que j'avais l'idée de le distribuer par petits morceaux. Mais on a commencé à y réfléchir à deux fois quand le Business Model Internet s'est complètement ramassé. Et pour être tout à fait honnête, on voulait aussi pouvoir le distribuer sur consoles.

Qu'est-ce qui te prend le plus de temps pour l'instant ?

Tous les éléments séparés sont prêts, l'histoire est bouclée depuis longtemps, et là, nous sommes en train d'essayer de mélanger tout ça. Mais je suis confiant, sauf gros pépin inattendu, nous serons dans les temps pour novembre.

J'ai vu une guitare en entrant, une Cort il me semble, tu en joues ?

Oui, j'étais musicien avant. C'était même mon métier, j'ai une formation de pianiste à la base.





VOUS ALLEZ DEVOIR FAIRE FACE À LA CHALEUR, L'HUMIDITÉ ET UN DEMI-MILLION DE VIET-CONGS. TRAVERSEZ LA JUNGLE, LES COURS D'EAU ET LES PLAGES. BATTEZ-VOUS DE LA PISTE HO CHI MINH JUSQUE DANS LES RUES DE HUE. PILOTEZ DES F-4 PHANTOMS, DES VEDETTES PBR ET DES CHARS M551. RESTEZ À COUVERT : MÉFIEZ-VOUS DE L'ARMÉE NORD-VIETNAMIENNE, DE SES CHARS T-54, DE SES MIG-21 ET DE SES HÉLICOPTÈRES MI-8. BIENVENUE EN ENFER.









Challenge Everything*

www.battlefieldvietnam.ea.com
www.france.ea.com



Double mashed



Souvenez-vous : ReVolt! ce petit jeu insensé où l'on pilotait des voitures téléguidées dans des voisinages typiquement ricains. Vous en voulez encore ? Quelques mois de patience et votre vœu sera exaucé. Merci qui ? Merci Empire Interactive, qui nous prépare avec Mashed un titre dopé aux caisses miniatures et à l'arcade pur jus. Quinze véhicules différents, le plein de circuits inhabituels, avec comme but ultime la destruction totale des engins adverses. Ça a plutôt une bonne tête sur les screenshots. Reste à savoir si ça suffira à nous détourner du dernier Mario Kart…



DITO

Caféine

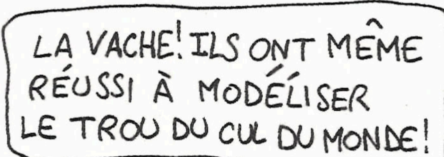
Alors comme ça, vous avez bien aimé notre premier DVD ? Oui ? Vraiment ? Nous aussi, merci. Bon, on sait, il n'était pas forcément facile à trouver partout, le boîtier de la galette magique était parfois abîmé, PlanetSide a fait sa mauvaise tête pendant quelques jours avant de fonctionner, certains abonnés ont reçu la version 2 CD alors qu'ils avaient demandé le DVD… Je vous mentirais si je vous disais que tout s'est passé comme prévu. Mais vous connaissez la chanson : ça aurait pu être bien pire. Normalement les choses devraient bien mieux se dérouler ce mois-ci. Du reste, on vous soigne, avec une opération exclusive pour découvrir Trials of Atlantis, l'extension de Dark Age of Camelot. Non seulement vous avez le jeu en mode Coopératif sur le DVD, mais en plus vous pourrez récupérer directement un perso niveau 40. De quoi rentrer rapidement dans l'aventure. Côté mag, vous remarquerez que la partie Tests reprend sérieusement du poil de la bête. Des notes étalées de 0 à 9, deux Megastars, on sent que les affaires reprennent. En revanche, tout ça occupe plein de pages, plus que prévu. C'est le dossier qui trinque mais pas de panique, on en profite pour lui refaire une beauté et il sera fidèle au poste le mois prochain. Reste la grande question d'avril : « Il est planqué où le poisson ? ». J'aurais bien une réponse en tête, mais on me fait signe en régie que je ne peux pas la donner. Elle a vraiment pas d'humour, la régie…

Télex

Prince of Persia 2 nous fera le plaisir de débouler sous le sapin. En tout cas, chez nos amis ricains. Monsieur Ubi vient de confirmer qu'une suite était effectivement en chantier et prévue pour la fin de l'année aux iouesses.

Une map de fou

Il faut croire que l'armée américaine commençait à trouver les maps de ses FPS un peu chiches. Ils viennent de rencarder les développeurs de There, spécialisés dans la création de mondes virtuels, pour qu'ils leur pondent une aire de jeu… à l'échelle de la planète. Une deuxième Terre à parcourir de long en large, virtuellement, avec moult détails et PNJ, ce sont les frangins Wachowsky qui ne doivent plus se sentir. Le « jeu » sera opérationnel dès septembre, et testé en primeur par des vétérans du Golfe. Quelque chose me dit qu'ils ne vont pas oublier d'y trouver les armes de destruction massive cette fois-ci.

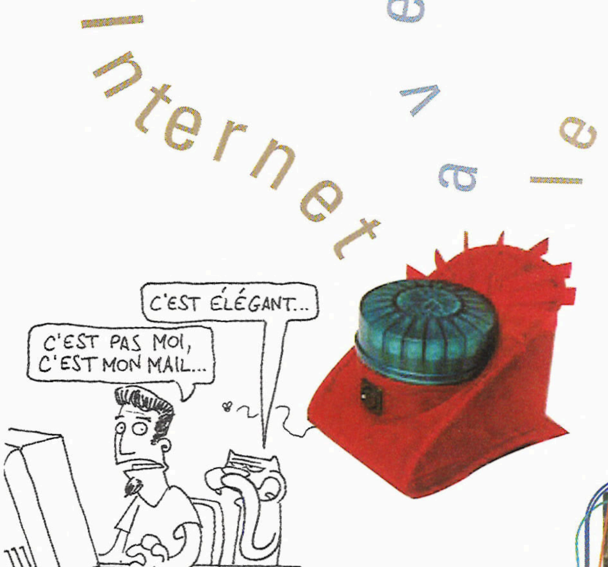




Télex

L'éditeur JoWood annonce l'arrivée prochaine de Torque, adapté du film éponyme avec des morceaux de grosses cylindrées customisées dedans. Un jeu pour Jackys donc, que Cyd (qui adore déambuler dans les rues de NFS Undeground avec les vitres ouvertes et la musique à fond) va certainement suivre de près pour vous.

Internet avec le nez



Les inventeurs me font peur. Pas tellement avec leurs idées mais surtout par le fait qu'ils parviennent à convaincre des gens a priori raisonnables d'y investir un paquet de thunes. Dernière production d'un de ces savants fous, soutenu par une grosse boîte de télécom anglaise : l'e-mail olfactif. Parce que soyons francs, ça nous manquait ça, l'odeur d'un mail qui s'échoue dans notre dossier Outlook. Mon dieu. L'idée est toute simple : un petit diffuseur d'odeurs branché sur votre PC et le tour est joué. Dès que le courrier arrive, un soft l'analyse et diffuse le cas échéant le parfum qui lui est associé. D'ici à ce que le procédé se généralise, ce dont je doute légèrement, je suggère qu'on en impose l'utilisation dans tous les tafs du monde. Avec le flot quotidien de spams de nature discutable, ça mettrait une solide ambiance dans les open-space, ça.

Moi TV

Encore une invention dont l'utilité intrinsèque me fait douter de mon bon sens. Sérieux, une télé nec plus ultra qui, par le biais d'un petit interrupteur magique, se transforme en miroir ? Pour moins de 4 000 euros ? Ah ben, à ce prix-là, qui n'y trouverait pas son compte... Ça s'appelle Miravision et c'est à Philips qu'on le doit. La dalle est un LCD de 58 cm de diagonale et se compose d'une feuille de verre réfléchissante. La « chose » vous permet même de vous repoudrer le nez pendant que vous matez Marc-Olivier Fogiel, grâce à un ingénieux système de Mirror-in-Picture. C'est pas formidable, tout ça ? Au moins, ça vous donne la fugace impression d'être « dans le poste ». Les narcissiques refoulés de la Star Ac vont pouvoir se faire leur show chez eux maintenant. Et arrêter de nous emmerder.



Morphine virtuelle



Des médecins américains ont effectué d'intéressantes recherches sur l'utilité des mondes virtuels dans certaines thérapies. Ils ont pu ainsi démontrer qu'un patient souffrant de brûlures graves oubliait sa douleur lorsqu'il était mentalement immergé dans un univers factice. Pareil pour les chocs psychologiques ou les phobies, qui peuvent être traités en simulant la cause du trouble. C'est bien les gars, mais vous auriez pu demander à n'importe quel geek, il vous aurait dit la même chose. Perso, ma dernière brûlure au second degré, j'en ai fait abstraction grâce à Knights of the Old Republic. Bref, on le savait depuis longtemps, rien ne vaut un bon jeu bien prenant pour oublier la douleur, la faim, le départ de sa petite amie ou la mort de sa grand-mère (ndlr : voire l'heure de bouclage des news).

Un bol de sang au cyanure





Après avoir abusé du jeu de management, les développeurs de Cyanide ont un peu pété les plombs. En pleine crise de folie meurtrière, ils nous ont pondu Chaos League, du football américain ultra-violent dans un univers d'héroïque fantaisie. Vous allez faire évoluer différentes équipes : des elfes, des barbares, des nains, des morts-vivants, etc. Dix races au total, blindées de sorts et de compétences pour mieux amener le ballon dans les buts ou l'adversaire à l'hosto. Le jeu proposera aussi des options de management réalistes : dopage, corruption, trafic de public, pièges divers. Vous l'aurez compris, tout cela est allégrement pompé sur Bloodbowl, le fameux jeu de plateau de Games Workshop, situé dans l'univers de Warhammer. Mais puisque ces derniers n'ont jamais pris la peine de nous sortir une version informatique valable de cet immense succès, on ne va pas cracher sur ce jeu multijoueur de Cyanide, pour peu qu'il soit bon.
www.cyanide-studio.com/



Sam dégoûte un Max

La nouvelle est tombée comme une enclume trop mûre, Sam & Max 2, le jeu d'aventure le plus attendu des vieux gamers transis de nostalgie, vient d'être annulé. Oui, annulé. Sam & Max2. Annulé ! LucasArts trouvait que oui bon ouh là, le marché en ce moment, c'est pas ça. Évidemment, s'ils se basent sur toutes les nullités qui sortent chez les autres, ça ne va pas les rassurer. Mais ce sont eux, les maîtres du jeu d'aventure, bon sang ! C'est à eux de relever le défi ! Même Steve Purcell, le créateur des deux personnages, a trouvé cette décision « stupéfiante » et « imprévoyante » (ndFask : c'est un mot ça, Fumble ?) et se déclare « frustré et déçu ». Du coup, il reste plutôt zen par rapport à Faskil qui se repasse en boucle le trailer Freelance Police, une bouteille de whisky à la main. Quant à moi, je suis outré. Je préfère m'envelopper dignement dans ma cape noire, et sortir la tête haute. Adieu, messieurs de LucasArts.

LA DURE LOI DU SHOWBIZ : SAM & MAX OBLIGÉS DE SE RECYCLER DANS LE PORNO...

X-Frog

F34R, ami humain, la fin est proche. Les mutants arrivent. L'invasion a commencé à Sommerset, en Angleterre, où une grenouille à trois têtes et six pattes a été aperçue par les habitants du coin. Ces derniers ont réussi à la capturer pendant plusieurs heures, durant lesquelles les bambins d'une école ont pu jouer à Harry Potter avec. Malheureusement, le sordide batracien s'est finalement échappé et erre actuellement en totale liberté quelque part dans la campagne anglaise. Probablement à la recherche d'une femelle pour reproduire sa race abjecte et lever une armée de créatures repoussantes pour marcher sur l'Homme. LucasArts s'était gourré : la menace ne viendra pas de tentacules qui parlent.



Changement de programmes

On tremble dans les hautes sphères de la télé ricaine. Enfin disons qu'on transpire un peu... Une récente étude révèle que les jeunes sont généralement pad à la main entre 17 et 23 h 00. Soit en plein pendant le « prime time » qui rapporte d'habitude des paquets de brouzoufs aux chaînes de télé. Avec en moyenne 2,6 millions de consoles allumées pendant cette tranche horaire (sur un parc de plus de 20 millions), le géant nippon Sony vient sérieusement titiller la suprématie de la sacro-sainte soirée TV passive. Selon les derniers sondages, la tranche 18-34 ans aurait migré en masse (entre 8 et 12%) vers cette forme de détente. La bonne vieille télé de papa serait-elle en train de se faire bouffer par le jeu vidéo ? Quoi qu'il en soit, les gros networks ont les boules. Les fabricants de pizzas, eux, ne sont pas du tout inquiets.

Télex

Le add-on tant attendu pour Spellforce arrive. The Breath of Winter proposera un nouveau scénario et la possibilité de jouer en Coopératif. Mais on est encore bien loin des modes multirévolutionnaires promis à l'origine par les développeurs. Damned.





En Utah, à la NASA, on n'a pas beaucoup d'argent, mais on a des idées. Pas besoin d'équipements sophistiqués et hors de prix, une boule de bowling et hop « on va voir ce que ça fait quand un météorite s'écrase sur la planète ». Et ils sont grave sérieux hein, faut pas croire. Ils montent dans leur Cessna, planent au-dessus du désert, et larguent leur cargaison. Après, ils se réunissent tous autour de l'impact, avec des mines inspirées, en faisant de grands « hmm hmm » et autres « ah, oui, donc ça fait aussi un trou » évocateurs. En tout cas, si un vrai morceau de caillou de la taille de Paris venait à prendre inopinément la direction de notre planète, je sais déjà ce que je ferais : aligner cette bande de rigolos comme des quilles, en plein cœur de la cible. Juste pour voir si le strike est jouable.



ADSL 1024k

sans engagement de durée

27 € 99* par mois

APPELEZ LE 3252(1)

AOL

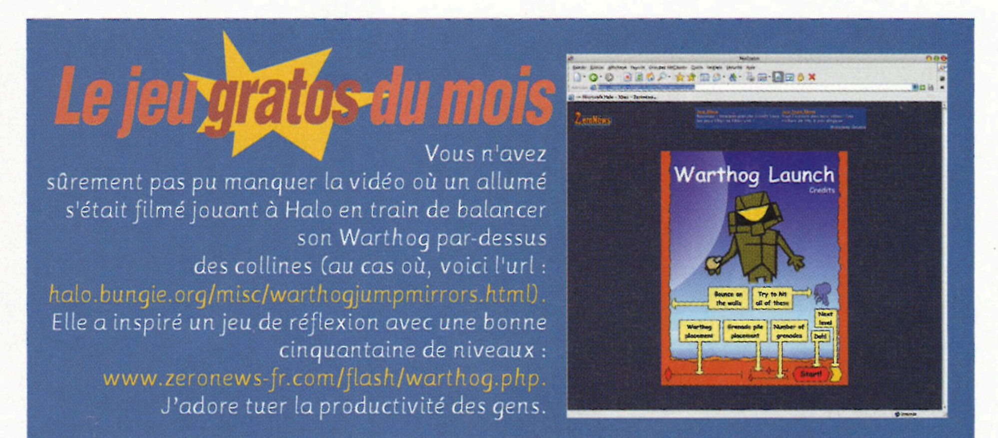
À 100 %

Pour 27€99* par mois, le "forfait AOL ADSL 1024 K" vous permet de bénéficier du 1024K et de nombreuses fonctionnalités pré-installées. Ce forfait est valable uniquement dans certaines zones géographiques de France métropolitaine et est soumis à des conditions notamment liées à l'éligibilité au réseau ADSL de l'opérateur choisi par AOL afin de fournir la connexion ADSL. Le "forfait AOL ADSL 1024 K" est sans engagement de durée. *Cependant, des frais d'un montant initial de 96€ liés à la fermeture de l'accès au service AOL ADSL seront facturés en cas de résiliation, une réduction de 3€ sur ces frais étant appliquée mensuellement. Conditions détail'ées au 32 52. (1) Coût d'un appel local depuis un téléphone fixe. Informations à jour au 27/02/04.



Télex

Electronic Arts vient de balancer les premières images de Catwoman, son prochain jeu d'action inspiré du film bientôt dans les salles. Perso, on est surtout impatient d'aller mater Halle Berry en combi de latex, on verra pour le jeu après.



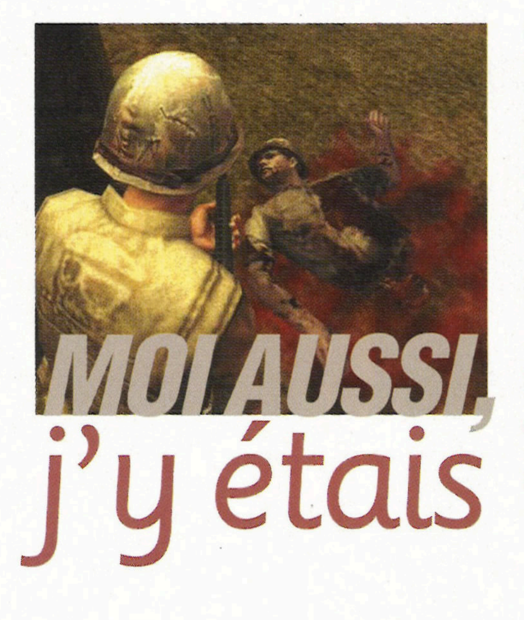
Le jeu gratos du mois

Vous n'avez sûrement pas pu manquer la vidéo où un allumé s'était filmé jouant à Halo en train de balancer son Warthog par-dessus des collines (au cas où, voici l'url : halo.bungie.org/misc/warthogjumpmirrors.html). Elle a inspiré un jeu de réflexion avec une bonne cinquantaine de niveaux : www.zeronews-fr.com/flash/warthog.php. J'adore tuer la productivité des gens.



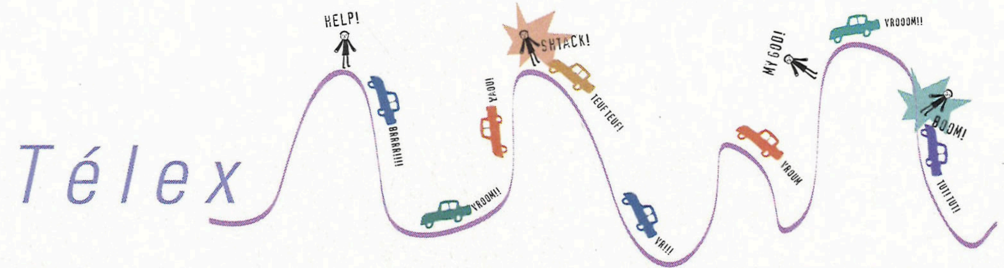
Un nom qui poutre

Chez Future, ce sont des gens dynamiques qui aiment le changement. Déménager des trucs, ils adorent. Un bureau ici, oh puis non, plutôt là, et finalement là-bas. C'est amusant, mais un peu fatigant à force. Heureusement, Ikea a pensé à nous : ils ont conçu le premier meuble de PC ambulant. Une sorte de croisement entre la brouette et le bureau, absolument étonnant et indubitablement très utile. J'imagine bien toutes les rédactions de l'immeuble équipées ainsi, roulant d'un étage à l'autre, migrant côté sud en hiver, côté nord en été. On pourra mettre des cuirs et former des bandes pour semer la zone dans les rues de Levallois. Et on se fera même des bastons : les Hells's de Joystick contre la triade de Joypad, à coups de câble USB. On aura trop la classe. L'engin s'appelle Fartfull, ce qui prouve qu'en Suède on a un certain sens de la dérision. Ou une grave carence en dicos anglais.



MOI AUSSI, j'y étais

On délaisse un peu la Seconde Guerre mondiale du côté des éditeurs et on se recentre sur de nouvelles boucheries plus lucratives, comme par exemple la guerre du Vietnam. Eidos vient de balancer les premiers screenshots de Shellshock : 'Nam 67 et le moins qu'on puisse dire, c'est que ça n'a pas l'air de rigoler des masses. Le titre se présente comme un FPS ultra-réaliste, offrant un environnement particulièrement fidèle à celui, nettement moins ludique, des GIs de l'époque. L'idée est de retranscrire au plus près les horreurs d'un conflit dont certains, trente ans plus tard, ne se sont toujours pas remis. Au programme : infiltration, assassinat, explosion de potes à grands renforts d'effets graphiques et ambiance gore à souhait. Bref, comme me le souffle Atomic, que du bon pour se détendre après une dure journée de taf.



Télex

Officialisation d'une info dont plus personne ne doutait vraiment : GTA 3 nouvelle formule portera bien le sous-titre « San Adreas ». On braquera donc des bagnoles et on explosera du piéton en toute impunité dans un ersatz de San Francisco, pour la plus grande joie des ligues bien-pensantes du monde entier.



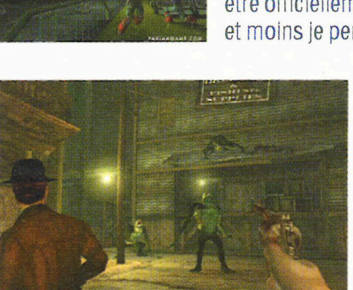
Si la pucelle vous laisse froid

Pour les fans de hack'n'slash, pas follement excité par la Jeanne d'Arc de Nobilis, j'apporte une bonne nouvelle. Dungeon Siege 2 arrive. Si, si, c'est confirmé et tout, il y a même une chtite page Web qui lui est dédiée sur le site de Microsoft. Pour le moment, on n'en sait pas beaucoup plus, il y a juste un trailer dispo, pour planter le décor. Mais on peut, sans trop prendre de risques, avancer qu'il s'agira d'une version « plus mieux » du précédent volet, avec sans doute une malle de nouvelles armes, et un bestiaire revu à la hausse. Il faudra encore patienter jusqu'à l'été pour découvrir si le titre recèle de vraies bonnes surprises. En tout cas, si le moteur utilisé pour la bande-annonce est bien celui du jeu, comme l'annonce fièrement Billou, je pense que je vais me réserver le test fissa.



Dis papa, *c'est quand l'E3 ?*

Les communiqués de presse qui commencent par « ça va révolutionner le genre » nous laissent toujours un peu sceptiques. On en voit défiler un paquet, on a appris à se méfier. Mais Jon Walsh, le boss de Groove Games, fait des bonds tellement hauts qu'on ne peut s'empêcher de lire sa prose jusqu'au bout. Il est ému, ça se sent, parce qu'il vient de rafler un super deal avec les développeurs de Digital Extremes. Les mecs derrière la série des Unreal bossent en effet depuis deux ans sur un projet plutôt sexy, baptisé Pariah, qui se présente comme un FPS saupoudré de « survival ». On n'en sait pas plus pour le moment, mais les screenshots donnent clairement l'eau à la bouche. Le jeu devrait être officiellement présenté à l'E3, en mai. Plus les jours passent, et moins je pense à Half-Life 2.





Nyarlathotiep

Ah ! Un communiqué de presse sur Dark Corners of the Earth, le prochain jeu basé sur l'univers d'Hector Pascal Lovecraft. Alors voyons… Aaaaah. Ooooooh. Waw. Alors, pour commencer vous pouvez visiter le site officiel maintenant en ligne (www.callofcthulhu.com). Ensuite… ah ben c'est tout. Désolé de vous avoir dérangé pour si peu. Dès que nous aurons des informations plus passionnantes, comme le menu de la cantine de chez HeadFirst ou la couleur des yeux de Cthulhu, on vous en parle.



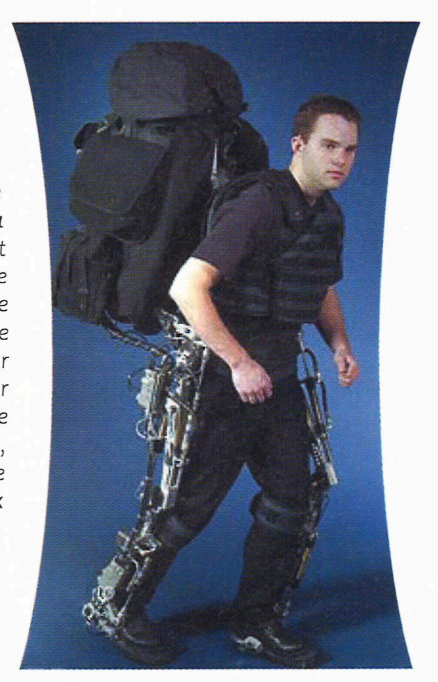
Votez pour moi

Amazon, tout le monde connaît. Le site sur lequel il y a moyen, quand on est faible et armé d'une CB comme moi, de dépenser des millions de brouzoufs en disques, DVD et bouquins… Et pour chaque article, une salve de commentaires anonymes pour vous convaincre que « oui, c'est vraiment ça qu'il vous faut ». Enfin, anonymes… C'est ce qu'on pensait jusqu'à ce qu'un bug du site canadien ne remplace, pour chaque livre, le traditionnel « un lecteur de (insérez la ville) » par le nom réel de l'auteur de la critique. On a pu ainsi vite réaliser que la plupart des avis dithyrambiques laissés sur le site étaient en réalité écrits… par les écrivains eux-mêmes. Sans la mention « publi-reportage », c'est vache.

On va vous faire aimer la guerre

L'armée américaine est décidément très présente dans l'univers du jeu vidéo. Après ses FPS gratos, et la prochaine mise en place d'une Terre virtuelle (voir la news « Une map de fou »), elle cherche aujourd'hui à vendre sa noble cause au-delà des frontières nationales. PRISM : Black Shield est en cours de développement chez Rival Interactive et nous permettra d'incarner un trooper d'élite, embarqué dans une unité spéciale, quelque part en 2010, pour aller botter du derrière de terroriste de demain. Plein d'armes futuristes pour trouer du fanatique religieux ou du conspirateur à la solde de l'axe du Mal sont prévues, ainsi qu'une volonté avouée de séduire un public étranger pour l'enjoindre à s'enrôler sous la bannière étoilée. Je vois déjà d'ici les mines déconfites des aspirants quand on leur filera un pauvre M9 et pas le bon gros Redeemer à visée laser auquel ils s'étaient attachés.

Bande de feignasses



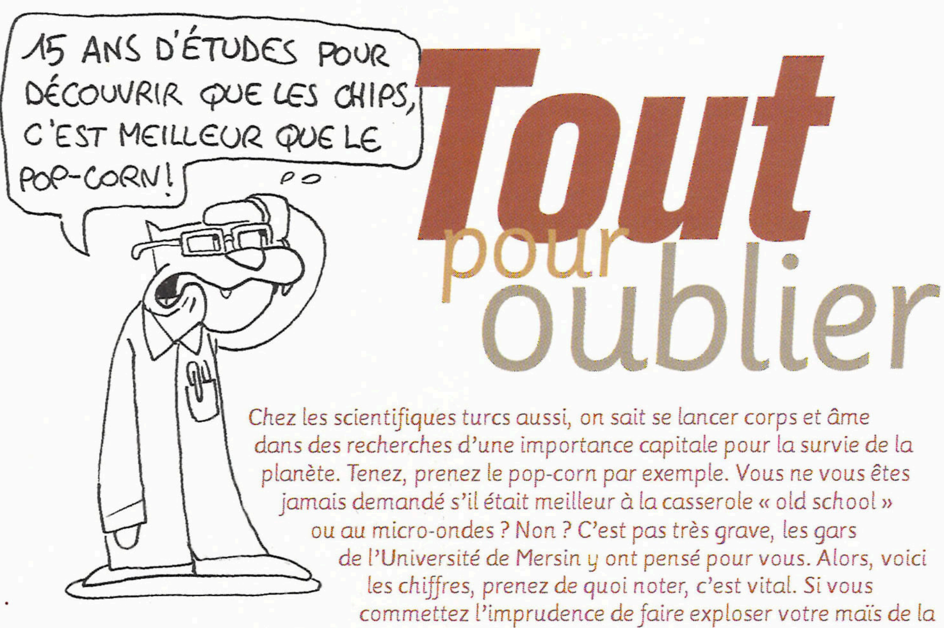
Oubliez Think Geek et ses t-shirts in-con-tour-na-bles, la prochaine tendance mode pour geeks, ce sera l'exosquelette. C'est ce qu'on pense en tout cas du côté de l'Université de Berkeley, où des chercheurs viennent de mettre au point un premier modèle fonctionnel. Architecturé autour d'un réseau complexe de senseurs intelligents, l'appareil est capable d'ajuster automatiquement la charge et permet à celui qui l'enfile de trimballer une cinquantaine de kilos sur son dos, comme si de rien n'était. Évidemment, dans un premier temps, ça va surtout servir aux militaires pour qu'ils se la jouent Terminator sur le champ de bataille. Mais rien n'empêche que par la suite, quand l'objet ne coûtera plus des millions de dollars, il soit possible d'en acheter au Bricolex du coin et ménager ainsi son physique fragile. C'est bien une invention de geeks ça : encore une excuse à la con pour faire moins de sport.

Wolfpack+Ubi Soft + Wolfpack+Ubi Soft + Wolfpack+Ubi Soft + Wolfpack+Ubi Soft + Wolfpack+Ubi Soft + Wolfpack+Ubi Soft + Wolfpack+Ubi Soft + Wolfpack+Ubi Soft + Wolfpack+Ubi Soft + Wolfpack +Ubi Soft +Wolfpack+Ubi Soft + Wolfpack+Ubi Soft + Wolfpack+Ubi Soft + Wolfpack+Ubi Soft +

Faire-part :

Ubi Soft épouse Wolfpack

Largué, URU live, après tant de promesses. Abandonnée, la Warner, qui se retrouve seule avec la garde du bébé Matrix Online. Mais Ubi Soft ne désespérait pas de trouver, un jour, l'amour massivement multijoueur. Nos paparazzi de choc l'ont donc retrouvé à Austin, Texas, en train de s'unir avec Wolfpack Studios. Ce qui n'était qu'une petite relation entre éditeur et développeur se conclut par un rachat officiel. Monsieur Ubi a promis de s'occuper des enfants, Shadowbane et Rise of Chaos, comme s'il s'agissait des siens et de satisfaire à son devoir conjugal en sortant plein de petits add-on. On espère surtout qu'ils penseront à adopter un graphiste ou deux aussi, histoire de bosser un peu le design. Parce que pour l'instant, les rejetons ont des tares physiques assez repoussantes.



Tout pour oublier

Chez les scientifiques turcs aussi, on sait se lancer corps et âme dans des recherches d'une importance capitale pour la survie de la planète. Tenez, prenez le pop-corn par exemple. Vous ne vous êtes jamais demandé s'il était meilleur à la casserole « old school » ou au micro-ondes ? Non ? C'est pas très grave, les gars de l'Université de Mersin y ont pensé pour vous. Alors, voici les chiffres, prenez de quoi noter, c'est vital. Si vous commettez l'imprudence de faire exploser votre maïs de la même manière que vous cuisinez vos lasagnes au thon labellisées « geek célibataire », c'est mal, sachez-le. Parce que les petites molécules ne parviennent pas à s'exprimer comme elles le voudraient, résultat : 10 % de volume en moins. Et là, vous vous dites : et je perds mon temps à ingurgiter des infos pareilles ? Ouais, mais au moins, pendant ces quelques minutes de lecture incrédule, vous avez oublié que Sam & Max 2 ne verra jamais le jour. Ça valait le coup non ?

Télex Strategy First (qui édite notamment Jagged Alliance 2) s'associe avec TryGames (www.trygames.com) pour proposer d'essayer les jeux en les téléchargeant avant de les acheter. Le site propose d'ailleurs de vraies affaires : Worms Armageddon (vendu 20 euros au lieu de 10), Tactical Ops (20 euros au lieu de 15) ou encore la série des Disciples 2, vendue en moyenne 5 euros plus cher. Ca va cartonner, c'est sûr.



Pourquoi faire simple...

Craig Cockburn a bien du mal avec son patronyme. Pour ceux qui ne maîtrisent pas la langue de Shakespeare, disons que son nom, vaguement traduit, donne quelque chose comme « brûlure des parties sensibles ». Non seulement il doit en baver au quotidien, dans la vraie vie, mais ce sont maintenant les filtres à spam qui lui pourrissent l'existence. À cause de son sobriquet, pratiquement plus personne ne reçoit ses e-mails. Et pour un mec qui bosse dans le Web, il y a de quoi se sentir esseulé. Alors, le pauvre homme s'est lancé dans un combat pour réclamer des algos anti-spam qui respectent le beau nom de famille que papa lui a fourgué. Il est même prêt à y consacrer sa vie, c'est dire. Un jour, ses enfants seront ravis de recevoir leurs mails grâce aux efforts de leur vaillant père. Comme ça, ils pourront même se faire vanner chez eux par leurs gentils camarades. Merci papa.



Le fils de Gérard Majax

Suuuuuper, un nouveau jeu Harry Potter ! Ah, ben après la déclinaison cinéma du troisième tome de la série à succès, c'est vraiment une grosse surprise, tiens. Electronic Arts récidive avec The Prisoner of Azkaban, dont le gameplay devrait être somme toute assez similaire aux deux premières adaptations. On pourra cette fois-ci incarner d'autres persos de la saga, chacun disposant de talents propres qu'il faudra mettre en œuvre au bon moment. Pour le reste, ça restera une sorte de jeu de plate-forme, plutôt simpliste. Il ne faudra donc pas s'attendre à des miracles, ça s'adressera avant tout à un public très jeune, ou à Bishop.

POURRI de l'intérieur

F-Secure, qui édite notamment l'antivirus proposé par Wanadoo à ses abonnés, vient de se tirer une jolie balle dans le pied. La société est responsable de l'envoi de milliers d'emails vérolés jusqu'à l'os. Un de ses employés a exécuté un fichier (qui devait probablement s'appeler your_file.doc.exe) envoyé en pièce jointe. Ce dernier était bien évidemment un virus qui s'est empressé de se répandre à toute la liste de contacts de ce monsieur. Voilà qui conforte ma théorie selon laquelle on peut se passer d'un antivirus si on a un cerveau. Dommage pour lui.



Télex

Les geeks du monde entier ne doivent plus se sentir, Tonton Lucas confirme la sortie DVD de la première trilogie Star Wars pour septembre. Six mois pour espérer qu'il ne se prenne pas une nouvelle envie de remixer son « œuvre ». C'est long.



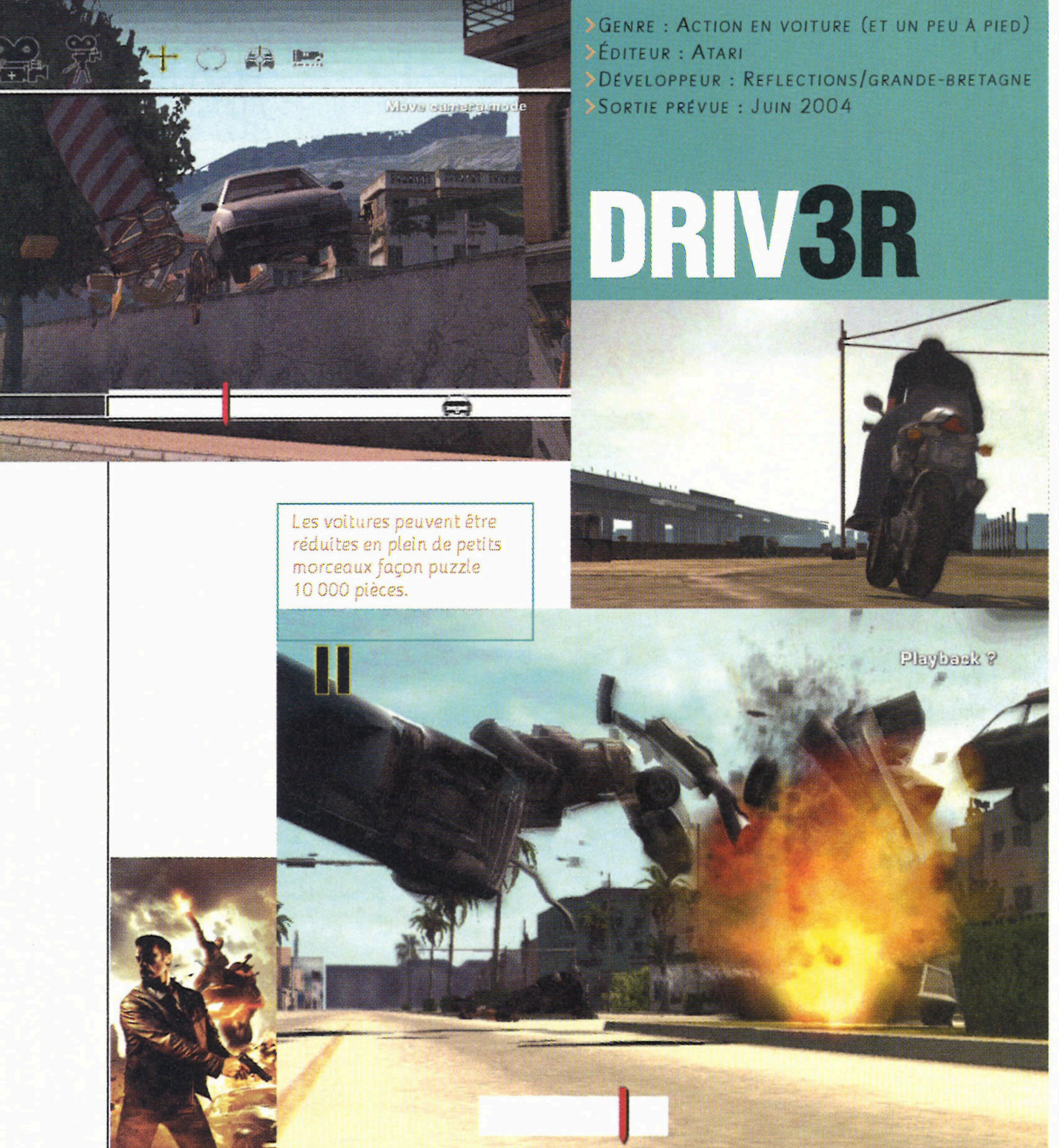


Après avoir commis un Driver 2 calamiteux (uniquement sorti sur PlayStation 2), Reflections annonce l'arrivée prochaine de Driver 3, ou Driv3r de son nom officiel (et ridicule, oui), nettement plus prometteur. L'histoire nous replonge dans la peau de l'agent Tanner, célèbre policier de Miami. Bon, pas trop célèbre non plus, ça ne l'aiderait pas vraiment dans son boulot. En effet, le brave homme est un spécialiste de l'infiltration dans les milieux mafieux et autres associations de malfaiteurs. Avec l'agent Jones (son fidèle partenaire), ils tenteront de mettre fin aux agissements délictueux d'un gang de voleurs de voitures. Voilà un prétexte rêvé pour mettre en scène des poursuites de caisses au mépris du code de la route et de la santé des habitants de la ville. Comme dans GTA, vous pourrez donc « emprunter » n'importe quel véhicule se trouvant sur votre chemin (voitures, camions, motos, bateaux, etc.). Copier les recettes qui marchent, c'est plutôt logique...



> Genre : Action en voiture (et un peu à pied)
> Éditeur : Atari
> Développeur : Reflections/Grande-Bretagne
> Sortie prévue : Juin 2004

DRIV3R



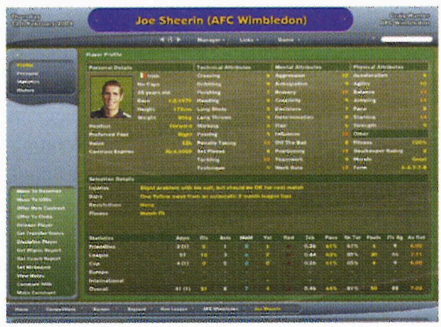
Les voitures peuvent être réduites en plein de petits morceaux façon puzzle 10 000 pièces.

Viles promesses

L'action se déroulera à Miami, Nice et Istanbul et on nous promet que ces villes seront très réalistes notamment grâce aux 30 000 bâtiments éparpillés sur près de 250 km de routes. Bien que la version présentée soit celle de la PlayStation 2, le moteur graphique donne de bons résultats. La gestion de la physique n'est pas en reste et confère aux véhicules un réalisme accru. Il permettra également de pratiquer le lance-remorque, technique méconnue en France (du moins j'espère) qui consiste à prendre de l'élan avec un camion articulé, d'entamer un virage et de commander simultanément la libération de la remorque. Vous obtenez alors un monstrueux projectile capable de défoncer n'importe quel obstacle sur sa trajectoire. Les développeurs nous assurent que le gameplay sera varié avec différentes manières plus ou moins subtiles de finir les missions. Ces dernières devraient rester très classiques pour un jeu du genre : escorte ou interception de véhicule, vol de voiture, ou encore course. Le titre se veut résolument cinématographique grâce à ses nombreuses caméras et propose même un mode Film Editor qui vous permettra de faire un montage de vos scènes d'action les plus intenses. Les personnages sont doublés en V.O. par Michael Madsen (le méchant de « Kill Bill »), Mickey Rourke (« 9 semaines 1/2 ») et Michelle Rodriguez (SWAT, Resident Evil). Espérons que la version française sera à la hauteur également. Driv3r semble posséder un paquet de bonnes cartes dans sa main pour faire un jeu remarquable si Reflections n'oublie pas d'exploiter tous les avantages du PC. Si, en plus, il a la durée de vie d'un GTA, le bonheur est assuré.

Bishop

Faites DU sport



Encore une volée de jeux bourrés de stats en prévision, grâce à nos amis de Sports Interactive. Visiblement pas trop affectés par la reprise de l'Entraîneur par Eidos, les développeurs anglais roucoulent maintenant avec Monsieur Sega. Le jeu de manager de hockey sur lequel ils bossaient pour le géant nippon a beaucoup plu. Ils rempileront donc pour cinq années, avec au programme (pour le moment) que des softs à tableaux multiples, avec des morceaux de vrais chiffres dedans. Le premier titre qui devrait nous arriver sera Eastside Hockey Manager, talonné de près par Football Manager 2005. Et ils comptent bien s'essayer à d'autres sports, encore oubliés de la saga des gestionnaires de tout et n'importe quoi. Waterpoloutre Manager, c'est pour bientôt.

Jurassic Date

Une récente étude explique qu'aux États-Unis, les étudiants ne perdent plus leur temps à se filer des rencards en amoureux. Ils pratiquent maintenant le « hook up » en masse. Le principe consiste à traîner avec ses potes dans des endroits publics, d'enclencher le mode « prédateur », de repérer une proie, vite, et de la ramener sans fioritures sous sa couette. Pour tout oublier le lendemain, avec une bonne gueule de bois. Une nouvelle façon de fonctionner qui se justifie par le fait qu'ils sont débordés par les études, les pauvres, et qu'ils n'ont plus vraiment le temps de faire mumuse avec une vraie vie de couple. En gros, on vous explique là que les campus américains sont devenus de vrais parcs à débauche. Et que l'entrée est gratuite.

Plus renversant, on l'espère, que le dernier opus de la série des Commandos, Soldiers : Heroes of World War II pourrait peut-être redonner le sourire aux fans du genre. Prévu pour l'été, ce titre



de Codemasters proposera a priori la même approche que le jeu d'Eidos. Vous contrôlerez un petit groupe de soldats émérites à travers les lignes allemandes et devrez parvenir à vos fins en utilisant toutes les compétences à votre disposition. Les développeurs insistent pour le moment sur le réalisme dont sera empreint leur bébé, puisqu'on pourra par exemple aller jusqu'à buter le chauffeur d'un convoi pour le faire quitter la route, le genre de détails croustillants qui ravissent ce malade d'Atomic. Il ne manquera d'ailleurs pas de vous en reparler dès qu'on aura réussi à le déscotcher de Far Cry.



WW2WW2WW2WW2WW2WW

2WW2WW2WW2WW2WW2WW

Télex

Encore un truc qui ne sert à rien, mais on vous en parle quand même, le Groove Tube. Késsécé ? Un bout de plastique qui se colle sur votre écran/TV et transforme votre chambre en boîte de nuit. Ou alors, ça vous permettra de refaire Max Payne 2 en mode super-hard (www.groovetube.tv).



PUBLICATION JUDICIAIRE

EXTRAIT DES MINUTES DU GREFFE DU TRIBUNAL DE GRANDE INSTANCE DE PARIS

*Par jugement **contradictoire**, rendu par le Tribunal Correctionnel - 31ème chambre - le 16 juin 2003.*

KHALIFA Stéphane

né le 9 mars 1975 à Paris 14ème

a été condamné à

3 mois d'emprisonnement avec sursis

1 amende de 4000 euros

pour :

CONTREFACON PAR EDITION OU REPRODUCTION D'UNE ŒUVRE DE L'ESPRIT AU MEPRIS DES DROITS DE L'AUTEUR - du 1er juillet 1999 au 30 novembre 1999 - à Paris, faits prévus par ART.L.335-2 AL.1, AL.2, ART.L. 335-3, ART.L.112-2, ART.L.121-8 AL.1, ART.L.122-3, ART.L.122-4, ART.L.122-6 C.PROPR.INT. et réprimés par ART.L.335-2 AL.2, ART.L.335-5 AL.1, ART.L.335-6, ART.L.335-7 C. PROPR.INT.

Le Tribunal a ordonné la publication du jugement par extrait, dans " JOYSTICK ".

Pour extrait conforme, n'y ayant appel,
Le Greffier en chef.

OSP







« Bonsoir, vous habitez chez vos parents ? » L'agent 47 est avant tout un homme.

›Genre : Action et fourberies
›Éditeur : Eidos
›Développeur : IO Interactive/Danemark
›Sortie prévue : Avril 2004

HITMAN CONTRACTS



Vous n'aviez peut-être jamais remarqué, mais l'agent 47 et Gandhi ont un certain nombre de points communs : ils sont chauves, ont un physique un poil émacié et une implication personnelle dans leur mission auprès de leurs congénères qui frise la dévotion. À la différence près que Gandhi les aidait à mieux vivre alors que l'agent 47 leur facilite l'accès à la mort. Chacun son style… Bref, tout ça pour vous annoncer le retour du célèbre tueur à gages le plus pro du monde, toujours aussi souriant. Nous l'avions laissé au moment où il partait de l'église, dans laquelle il n'avait pu trouver la paix qu'il cherchait. Le crucifix que lui avait confié son mentor (pour l'aider à ne pas retomber sans ses délictueuses habitudes), laissé à l'abandon sur un bout de bois. C'est un signe ça mes amis. Et pas un bon, notamment pour les gens que notre expert ès assassinat aura dans son collimateur.

Hitman 2.99

IO Interactive continue judicieusement d'exploiter sa formule qui marche, en l'améliorant à chaque épisode. Cette fois, l'histoire d'Hitman Contracts nous enverra à la recherche des origines du tueur et nous plongera dans un scénario plus sombre et plus glauque, soutenu par une réalisation plus cinématographique. Rien que le premier niveau montré par Eidos laisse espérer le meilleur. Crâne d'œuf se retrouve entouré par de multiples clones et semble relativement troublé par cette vision. Il déambule dans une sorte d'hôpital irréel où ça massacre et dépèce dans tous les sens. Charmant. Le moteur graphique a bénéficié des améliorations apportées à Freedom Fighters afin de faciliter l'affichage simultané de plus de personnages à l'écran, ainsi que de divers effets de réflexion et d'illuminations qui accentueront l'ambiance oppressante désirée par les concepteurs. Quelques nouvelles armes feront leur apparition, tel le crochet de boucher qui permettra de suspendre les corps fraîchement refroidis au plafond de certains niveaux (rappelez-vous, on disait glauque).
Les mouvements de Monsieur 47 seront nettement plus fluides et félins et il se faufilera sans problèmes à travers différents niveaux qui prendront place à Paris, Hong Kong et dans de nombreux endroits qu'on devine exotiques ou pittoresques. Pour accomplir ses missions, très classiques, notre héros dégarni aura à sa disposition l'imposant arsenal constitué au fil des contrats réussis. Comme dans les deux volumes précédents, il sera possible de les remplir de manière plus ou moins discrète. Prévu pour le mois d'avril, il ne nous reste plus qu'à ne pas faire comme certains fans réjouis qui dansent dans la rue, nus, le crâne rasé, en attendant fébrilement la sortie prochaine du jeu. Rhabillez-vous les gars, vous allez choper la mort.

Bishop



« Je fais un crochet par les vestiaires et j'arrive. » L'agent 47 est un homme qui sait improviser.

Il avait dit : « PAS de piqûres, ou je m'énerve. » L'agent 47 est un homme de parole.

Le MP3 VA MOURIR

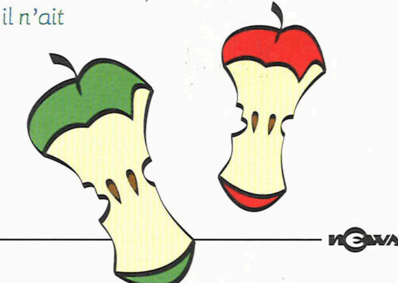
Oui, je sais, on vous la fait souvent celle-là : le MP3, c'est fini, blablabla. Non, mais cette fois, c'est sérieux. Les deux grands qui gèrent le format, Thomson et Fraunhofer, ont décidé que leurs prochains codecs auraient des bons morceaux de DRM (Digital Right Management) dedans. Plus moyen donc d'en faire ce qu'on veut, ça va être sévèrement surveillé tout ce bordel maintenant. Chaque MP3 sera désormais blindé d'une protection qui limitera son utilisation au bon vouloir des diffuseurs. On attend d'ailleurs les premiers baladeurs compatibles pour la fin de l'année. Sauf que, en gros, ça ne va juste rien changer. Le piratin aura toujours le loisir d'encoder ses galettes avec d'anciens codecs n'intégrant pas la sécurité et de les diffuser sur les réseaux P2P si cela lui chante. Ça va juste permettre de gonfler un peu le prix de la licence pour coder en MP3, mais ça ne risque pas de tuer le format. Donc, oui, en fait, une fois encore, je vous ai menti dans mon titre. Je racole. **J'adore ça.**

Télex

Pour faire la promo du livre basé sur le jeu Combat Mission 3, Battlefront.com vient de balancer un pack de missions supplémentaires inspirées… du bouquin. Ça se chope là : http://www.battlefront.com/

Mauvais payeur

Steve Jobs, le big boss d'Apple, a toujours eu un rapport privilégié avec l'argent. Souvenez-vous : l'homme qui officiellement ne touchait pas de salaire mais volait en jet privé, c'était déjà lui. Là, c'est l'État français qui vient lui tirer l'oreille. Monsieur Jobs vend en effet ses iPod sur le territoire sans s'acquitter de la redevance sur les disques durs. Il ose. Avec 30 % de parts de marché pour Apple, ça ne fait pas rire beaucoup la Trésorerie de l'État. Mine de rien, ça lui fait une solide ardoise à Steve, et on comprend que pour le moment, il n'ait pas trop trop envie de lâcher sa thune. Mais vu qu'il compte implanter son gros magasin de disques iTunes en Europe tout bientôt, moi je sens qu'il ne va plus tarder à sortir le chéquier et un grand sourire confus.

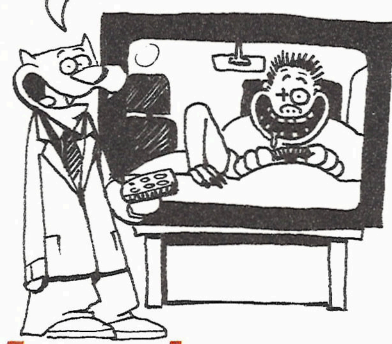




Peter Jackson vient de nous gratifier d'une « flawless victory » aux Oscars. Onze nominations, onze statuettes à l'arrière du van pour rentrer chez lui. Je pense qu'il ne devrait plus avoir trop de problèmes pour produire son « Hobbit ».

Premiers baisers ?

Tiens, ça fait un bon moment que je ne vous ai plus parlé de la RIAA. Eh bien, sachez qu'ils vont bien et qu'ils ont même retrouvé l'usage de la parole récemment. Du coup, ils en ont profité pour répondre présent à l'appel de deux sénateurs américains qui souhaitaient les inviter à discuter le bout de gras avec les principaux acteurs du P2P. Tout ça autour d'une table, mais pas vraiment bon esprit. Les Majors ont ressorti les chiffres alarmants sur la relation entre piratage et la remise en cause de la construction d'un deuxième terrain de tennis chez certaines stars.
Les responsables des réseaux d'échange, regroupés sous la bannière de P2P United, ont quant à eux à nouveau déclamé leur tirade sur la libre circulation des œuvres artistiques parmi le bon peuple. Bref, on a beaucoup parlé, pas trop trop écouté. Voire pas du tout. Certes, c'est la première fois qu'on assiste à un dialogue entre les deux camps depuis l'avènement du P2P. Mais j'ai comme l'impression qu'on va attendre un paquet d'années avant qu'ils ne se fassent des bisous…



Au moins, il est parti avec le sourire

« Aux États-Unis, on peut invoquer n'importe quel motif pour justifier une plaidoirie », déclarait récemment un avocat ricain. Et même les justifications les plus improbables doivent être analysées, confirmées ou infirmées, bref : débattues. Heather Specialsky l'a bien compris. Accusée d'avoir provoquer la mort d'un de ses potes dans un accident de caisse, elle affirme qu'elle ne pouvait être au volant puisqu'au moment du drame, elle effectuait de menues gâteries au conducteur. La preuve : il avait le pantalon sur les chevilles quand on l'a retrouvé, hilare, mais très mort, quelques mètres derrière la carcasse du véhicule. Sans se laisser décontenancer, la défense a contre-attaqué en affirmant que la victime était probablement en train de se soulager par la fenêtre quand tout a basculé.
Y a pas dire : la Justice, à un tel niveau, c'est fascinant.



Combat de bots

Une récente volée de statistiques, savamment analysées par les experts qui vont bien, nous annonce que c'est cette année que la machine surpassera l'homme derrière un échiquier. Au fil des dernières parties, les gros PC viennent de plus en plus souvent à bout des joueurs de chair et de sang.
Et s'ils continuent sur cette lancée, ils devraient affirmer de manière cinglante leur supériorité totale avant fin 2004. Ce qui veut donc dire que d'ici peu de temps, les championnats d'échecs se dérouleront sans doute exclusivement entre microprocesseurs. Exit les joueurs humains, surclassés. Remarquez, vu l'expressivité toute débordante dont peut faire preuve un pro, je suis sûr que personne ne remarquera la différence.

Ça va encore faire grincer des dents

Le très attendu Service Pack 2 pour Windows XP arrive, et il risque bien de mettre un peu le dawa. Selon un product manager de Redmond, les développeurs pourraient avoir quelques surprises s'ils ne se préparent pas à la mise à jour. Car pour panser les failles de l'OS, Microsoft a dû revoir sa politique de compatibilité. Certaines applications jugées « non sécurisées » pourraient donc, une fois la mise à jour effectuée, ne plus fonctionner du tout. Après le « beaucoup de bruit pour rien » du bug de l'an 2000, on va très certainement une fois encore nous prédire une nouvelle fin du monde. Ça gueule déjà sur Billou d'ailleurs, alors que le pauvre essaie juste de respecter sa parole en blindant une bonne fois pour toutes son OS. Enfin, par prudence, de notre côté, on testera d'abord ça sur la machine de Blutch. Vu qu'à force de traquer la moindre anomalie dans la base de registres, il est contraint de réinstaller en moyenne une fois par semaine…



GUERRE des sexes

Graham Cluley, le porte-parole de la boîte d'antivirus Sophos, s'est un peu énervé contre les auteurs de maladies virtuelles. Il déclarait récemment en public que pour lui, ce ne sont que des « garçons adolescents en manque d'identité ». Ça n'a pas beaucoup plu à Gigabyte, une jeune Belge de 19 ans, elle aussi portée sur le codage de .PIF tendancieux. Elle a décidé de répliquer en balançant sa dernière création sur le réseau : Coconut, le virus interactif. Il suffit de balancer un max de noix de coco sur le visage déconfit du bon Graham pour sauver ses fichiers infectés. Une forme de justice poétique, en somme. Mais la « piratine » explique que son geste n'est pas un élan de féminisme : « Le monde doit savoir qu'il y a aussi des femmes qui écrivent des virus, mais ce n'est pas ma motivation pour le faire ». Non, non, on vous confirme : ce qui la motive, c'est la même bêtise abyssale que chez les hommes.

Télex



Deus Ex Invisible War, Far Cry, PES3 : de plus en plus de titres passent au support DVD only. Eidos confirme la tendance en annonçant qu'ils abandonnent définitivement le bon vieux CD-ROM. Allez, Bishop, va falloir se décider à investir là, vieux réfractaire.

Thief 3 n'est plus



Pour éviter une nouvelle vague de suicides massifs, après celle initiée par l'annulation de Sam & Max 2 (même moi, je me tâte), je ne vais pas vous foutre les boules plus longtemps : on parle juste d'un changement de nom… Désormais, il faudra dire « Dark Project : Deadly Shadows » pour parler du dernier bébé de Warren Spector et rester dans le coup. Le site officiel est online www.thiefgame.com et on a quelques nouveaux screenshots à grignoter. Rien qui puisse encore vraiment nous rassurer après le Deus Ex 2 en demi-teinte, mais on garde espoir. Le jeu est toujours en cours de développement dans les studios d'Ion Storm, pour Xbox et PC et déboulera sauf incident au second trimestre.



Vous avez aimé le premier Vampire the Masquerade ? Ça tombe bien, moi non plus. La bonne nouvelle, c'est qu'on va pouvoir le supprimer définitivement de notre mémoire puisque ce second opus n'aura plus grand-chose à voir avec son aîné. Non seulement l'équipe de Troïka Games s'est discrètement substituée à celle de Nihilistic dans la pénombre des studios de développement, mais en plus, le concept a été complètement chamboulé. Ouf, on va peut-être avoir un bon RPG sauce vampire à se mettre sous la canine.

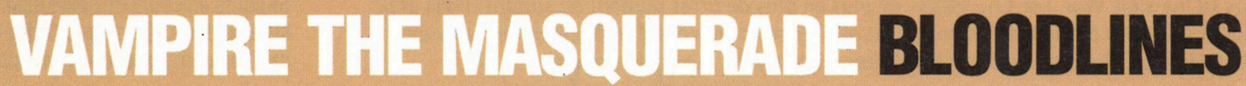


Une souris-chauve

Oubliez-moi toutes ces histoires de vampires moyenâgeux. C'est dans un futur proche que ça se passe, à Los Angeles pour être précis. La ville sera plongée dans un indescriptible chaos et les

>Genre : RPG/FPS
>Éditeur : Activision
>Développeur : Troïka games/États-unis
>Sortie prévue : Un beau matin

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES



vampires fréquenteront assidûment les environs. Soyez sans craintes, je ne vais pas vous assommer avec les tenants et les aboutissants du scénario, j'irai donc à l'essentiel. Les développeurs sont très fiers d'annoncer que Vampire Bloodlines sera conçu à partir d'un concept « révolutionnaire » visant à mélanger le mode de vue FPS au déroulement d'un RPG (heu, et Morrowind ? Et Deus Ex ? Et Arx Fatalis ?...). Pour accompagner leurs ambitions, ils sont allés chercher le moteur d'Half-Life 2 (ce qui n'était pas le plus difficile), mais d'après ce qu'on a pu voir pendant la présentation officielle. Il reste encore pas mal de boulot aux graphistes pour rendre tout ça bluffant.
Alors passons, et attelons-nous plutôt à détailler ce qui nous attend en termes de gameplay.



Si j'étais mauvaise langue, je dirais que ces screenshots ont bénéficié d'un petit lifting sous Photoshop. Mais je ne suis pas comme ça...

Vampire un jour, vampire toujours

On pourra créer son vampire en lui attribuant un tas de stats et de skills et en choisissant son clan parmi les sept disponibles (Nosferatu, Gangrel, Toreador, etc.). À partir de là, on résoudra les quêtes proposées, de diverses manières selon ses envies ou ses capacités. On a vu les développeurs jouer un même niveau de deux façons différentes, où il s'agissait d'investir une baraque pleine de gangsters pour aller récupérer un objet indispensable au déroulement de l'aventure. Le premier coup, le programmeur s'est infiltré en longeant les murs et en restant dans l'ombre, tout en utilisant de temps à autre son pouvoir d'invisibilité. Quand il a vu que tout le monde commençait à bâiller, il a relancé le niveau en mode « bourrin sans peur et sans reproche » et il a défouraillé la maison à coups de shotgun en utilisant le pouvoir célérité, qui lui conférait la capacité de foncer en évitant les balles, dans un trip matrixien pas franchement original. Bref, il semblait bien plus amusant de se balader dans les rues en vampire et de regarder les gens détaler comme s'ils avaient vu passer un fantôme.
On attend beaucoup des différents dialogues possibles avec les PNJ qui devraient influer sur le déroulement de l'histoire – malheureusement, là encore, nous n'avons rien vu à ce sujet.
En gros, cette première présentation ne m'aura pas particulièrement convaincus et on va plutôt attendre sagement une version jouable plus avancée pour commencer à se forger un avis. Vampire Bloodlines possède, sur le papier, un gros potentiel. Reste à espérer qu'il sera bien au rendez-vous sur nos écrans !

Blutch

A.I.M.

Artificial Intelligence Machines

Environnements gigantesques

Commerce

Guerre des clans

Combats intenses

Sur la planète Range-4, l'Ultime et le Veilleur, deux Intelligences Artificielles militaires abandonnées, s'affrontent dans une guerre sans merci. L'enjeu : l'avenir de la civilisation. Serez-vous l'artisan de la victoire décisive ?

A vous de renverser le sort des armes !

12+
www.pegi.info

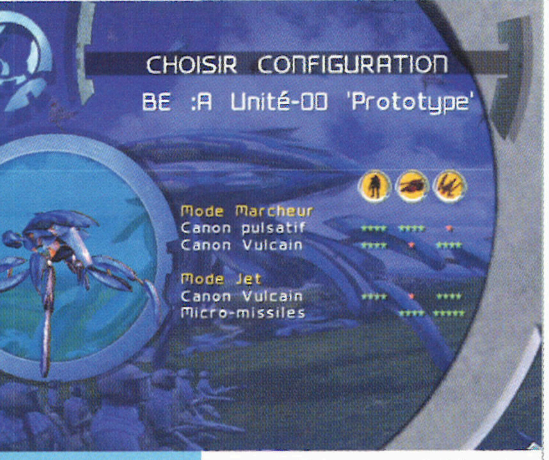
1C COMPANY

SKYRIVER STUDIOS

www.aim-game.com

Micro Application | PC CD ROM

www.microapp.com/jeux Réf: 4467



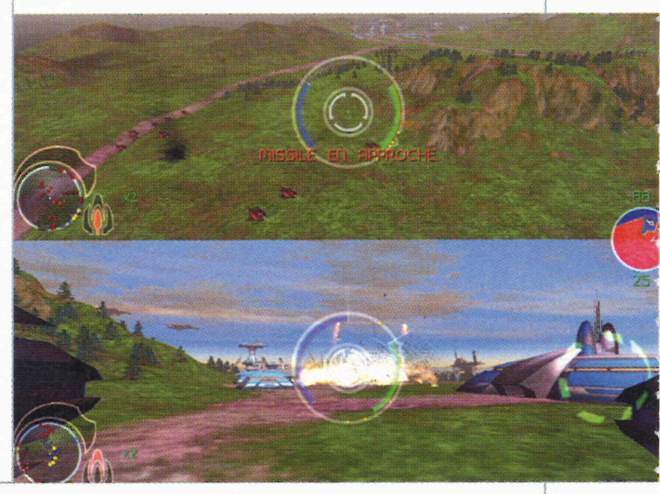
Vous pourrez choisir entre différentes configurations d'armes pour mener à bien votre mission.

Sorti début 2003 sur Playstation 2 et Xbox, puis fin 2003 sur PC aux États-Unis, Battle Engine Aquila arrive en traînant les pieds dans notre vieille Europe. Manifestement, les développeurs de ce jeu de tir – relativement basique dans son concept – ne se sont pas contentés de faire un simple portage mais bel et bien une adaptation spécifique au PC. Oh wow. Je sais, on n'a plus trop l'habitude. Les graphismes retravaillés devraient supporter la comparaison face aux productions actuelles. O.K., pas avec Far Cry, restons calmes. Tout ça grâce au cortège habituel d'effets DirectX et autres shaders si importants aux yeux des tenanciers de la rubrique Matos.

Simple et efficace

Le scénario, qui vous sera raconté au travers de nombreuses cinématiques, est d'un classicisme affligeant : alors que la guerre contre votre ennemi séculaire continue de ravager votre planète, l'armée vient vous demander de l'aider à mettre un terme à ce conflit. Vos talents de conducteur d'engins de levage futuristes vous

Coopératif, Escarmouche, Deathmatch, tous ces modes multijoueurs ne se joueront qu'en écran splitté.



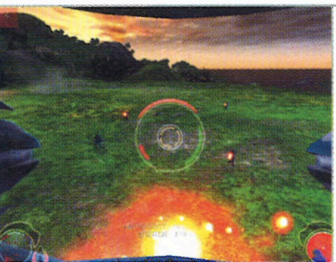
GENRE
Action

ÉDITEUR
Xicat Interactive

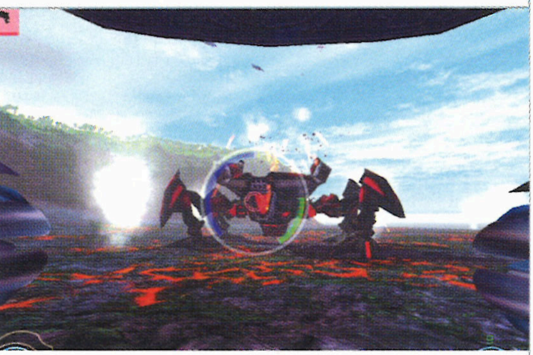
BATTLE ENGINE AQUILA

DÉVELOPPEUR
Lost Toys/ Grande-Bretagne

SORTIE PRÉVUE
Mai 2004



désignent naturellement pour piloter le prototype le plus puissant que l'armée ait pu créer jusque-là. Il est effectivement de notoriété publique que les manutentionnaires constituent des pilotes d'exception de véhicule de combat dernier cri… Ce dernier, une espèce de tank araignée à quatre pattes, possède la faculté de se transformer en avion dont le pilotage est à mi-chemin entre celui d'un hovercraft et d'un X-Wing. Vous disposez d'armes différentes, certaines sont plus efficaces contre les véhicules terrestres ou aériens alors que d'autres sont spécialisées dans le découpage net et précis des fantassins adverses. Au total, c'est 40 missions de destruction massive qui vous attendent. J'espère que vous n'êtes pas agoraphobe car vous serez loin d'être seul sur le champ de bataille : les combats mettent souvent en jeu des centaines d'unités en simultané de chaque côté. L'action est intense,



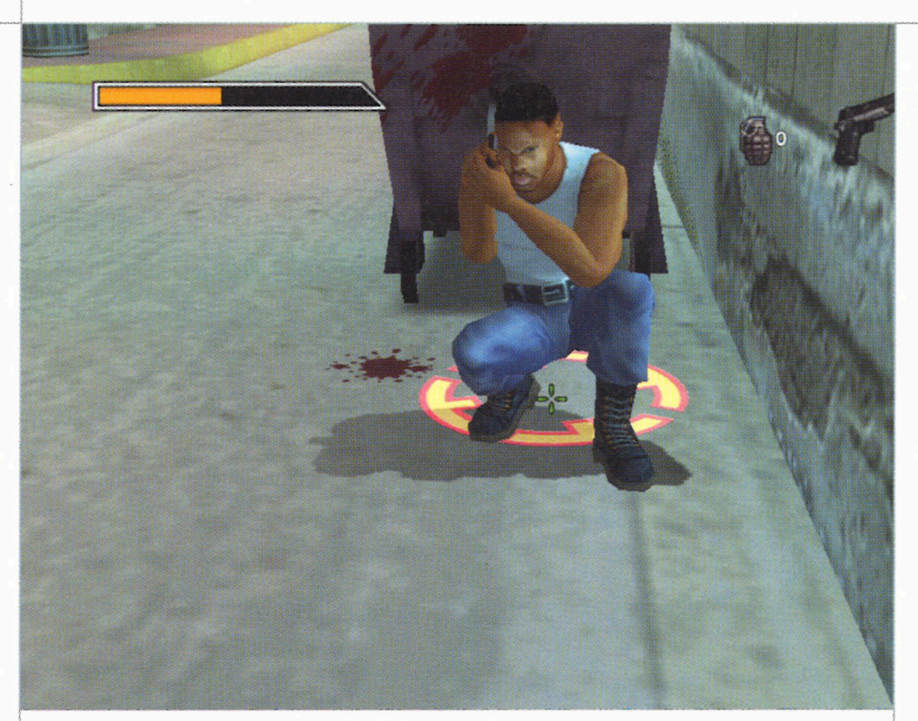
rapide et parfois un peu confuse mais bon, ce style de jeu fait rarement dans la finesse. Développé par des anciens de Bullfrog (Populous, Magic Carpet, Dungeon Keeper), Battle Engine Aquila ne révolutionnera pas le genre du shoot'em up 3D, c'est certain. Néanmoins sa réalisation simple et efficace pourrait suffire à convaincre les joueurs en manque d'adrénaline d'aller sauver une fois de plus un monde déchiré par les affres de la guerre. Et pour séduire ceux d'entre vous qui mettent de l'argent de côté pour leur prochaine carte graphique, sachez que le jeu sera vendu moins de 30 euros. Autre point notable, il sera possible de jouer à deux en Coopératif sur un écran splitté. Reste à voir la durée de vie réelle de l'action pour déterminer si les fans du genre auront réellement de quoi s'envoyer en l'air…

Bishop





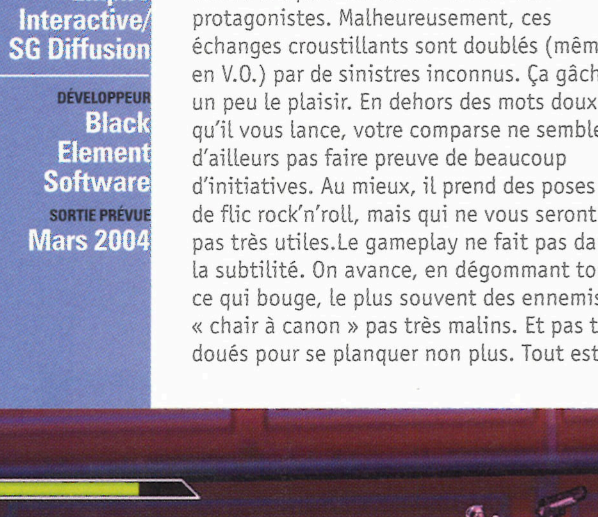
Certaines batailles ont un côté particulièrement épique, mettant en scène des dizaines de protagonistes dans chaque camp.



Les ronds au sol représentent les endroits où se dissimuler. Au cas où vraiment, vous ne l'auriez pas vu.

BAD BOYS II

Un jeu de tir, mais pas vraiment un FPS ? Développé en multiplates-formes par un nouveau studio tchèque inconnu ? Adapté d'un gros blockbuster ciné américain ? Avec Will Smith dedans ? Mon Dieu, ça part plutôt mal, tout ça. Déjà que d'ordinaire, les transfuges du ciné ne font pas souvent, voire jamais, de grandes réussites une fois portés sur nos machines... Je n'en citerai que deux pour rappeler l'ampleur du problème : Enter The Matrix et Terminator 3. Ah, ça calme hein ? Bon, ici, on part d'un film plutôt rigolo, bien musclé, de ceux qu'on matte sans scrupules en dévorant des packs entiers de pop-corn au lieu de boucler. Qui sait, peut-être le jeu est-il du même acabit. Je vais être honnête avec vous : après quelques heures passées sur la bêta, c'est plutôt mal engagé. Au premier abord, on dirait une sorte de Max Payne, un shoot à la troisième personne. Sauf qu'ici, on arpente les différents niveaux du jeu en alternant nos deux héros, tout en disposant de l'autre comme side-kick.



GENRE
Pif paf avec des gros mots dedans
ÉDITEUR
Empire Interactive/ SG Diffusion
DÉVELOPPEUR
Black Element Software
SORTIE PRÉVUE
Mars 2004

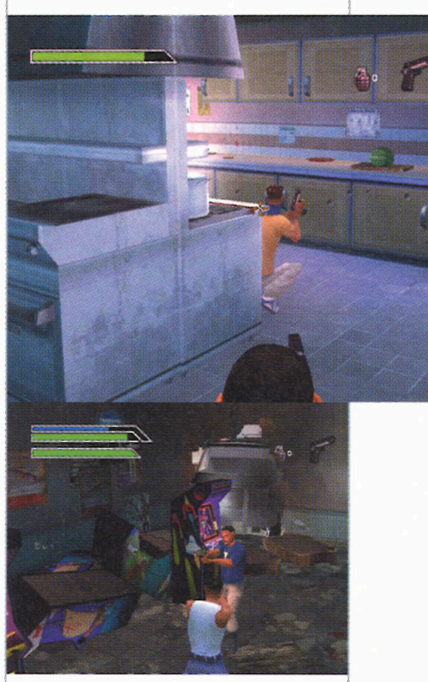
Des mots doux en rafales...

Ce travail d'équipe donne d'ailleurs droit, comme dans le film, à un flot quasi ininterrompu d'insultes entre les deux protagonistes. Malheureusement, ces échanges croustillants sont doublés (même en V.O.) par de sinistres inconnus. Ça gâche un peu le plaisir. En dehors des mots doux qu'il vous lance, votre comparse ne semble d'ailleurs pas faire preuve de beaucoup d'initiatives. Au mieux, il prend des poses de flic rock'n'roll, mais qui ne vous seront pas très utiles.Le gameplay ne fait pas dans la subtilité. On avance, en dégommant tout ce qui bouge, le plus souvent des ennemis « chair à canon » pas très malins. Et pas très doués pour se planquer non plus. Tout est scripté jusqu'à la moelle et en dehors de la vue à la troisième personne, on se sent tout à coup très proche d'un Virtua Cop. En gros, on suit les rails sans dévier, merci. Certes, ça peut être fun, mais jusqu'ici, la version testée s'est avérée incroyablement facile : on peut prendre sans broncher plusieurs dizaines de balles dans le buffet. Et tout cela donne très vite une grosse impression de répétition. Graphiquement, on ressent l'effet d'un développement multiplates-formes pas vraiment optimisé : les textures sont insipides et la modélisation 3D assez en dessous des standards actuels. Du coup, ça bouge bien, l'action est soutenue et c'est peut-être suffisant pour ce genre de titres. Toutefois, l'intérêt semble pour le moment très limité et l'absence de mode multijoueur est incompréhensible. Une partie en Coopératif aurait trouvé tout son sens ici. Pour les bouclages, par exemple... Tant qu'à bousiller sa productivité, autant entraîner un collègue dans sa chute. Pour que Bad Boys II se transforme en bonne surprise, il faudrait clairement beaucoup de boulot : sur l'I.A., la variété de l'action dans la progression du jeu, un meilleur dosage de la difficulté, etc. Un peu de taf sur les graphismes, pour faire suer les 5900 et autre 9800 Pro, ne serait pas du luxe non plus. Vu que cette bêta est basée sur la version américaine finale, j'ai comme un doute, voyez vous...

Faskil



Le duo infernal passe son temps à s'invectiver, parce que ce sont des flics à la cool.



On peut exploser le décor, mais il faudra payer la note à la fin de chaque niveau.

Sorti il y a déjà presque un an, le premier volet de la série Blitzkrieg avait manifestement plu. Je ressors mon Joy de l'époque : ouaip, 7/10 malgré une I.A. un poil déficiente et un moteur graphique plutôt désuet, joli score. Alors, quoi de neuf au programme de cet add-on ? Plat de résistance : une nouvelle campagne comportant pas moins de dix-huit missions et axée autour du Général Rommel, le méchant Allemand nazi, redoutable stratège de la Seconde Guerre mondiale.
On suivra donc l'avancée de l'armée germanique sur une période de quatre ans, d'El Agheila jusqu'aux plages de Normandie.
Le principal reproche qui avait été fait à Blitzkrieg concernait son I.A., un peu faiblarde et très défensive. Manifestement, les développeurs

Objectif : Prendre le pont. Facile. C'est sans compter sur les fourbes bien planqués de l'autre côté, qui ne vont pas tarder à me tomber dessus.



Position d'attente dans les tranchées, l'ennemi ne semble pas vouloir bouger non plus. La guerre, c'est aussi celle des nerfs.

GENRE
Stratégie temps réel
ÉDITEUR
CDV Software Entertainment
DÉVELOPPEUR
Nival Interactive
SORTIE PRÉVUE
2e trimestre 2004

BLITZKRIEG : BURNING HORIZONS

ont eu le temps de revoir leur copie et on sent une amélioration sensible dans le comportement des troupes contrôlées par l'ordinateur. Celui-ci est beaucoup plus réactif, n'attendant pas forcément comme un bleu dans ses tranchées que vous lanciez l'assaut. On peut désormais terminer une mission en faisant preuve de courage et en attaquant de front, toutes griffes dehors. Ce n'est pas encore parfait tout le temps, il y a encore des moments d'hésitation où l'on peine à faire sortir la menace de l'ombre, mais il y a un réel progrès. La perfection dans la version définitive ? On l'espère…

Un peu de réalisme, bon sang

Évidemment, qui dit « add-on », dit nouvelles armes et unités. Le mot d'ordre de Nival a été de mettre en avant la réalité historique, sans jamais l'imposer. Pour rendre l'immersion totale, on peut donc faire joujou avec les vrais outils de destruction de l'époque. Mais si vous ne vous appelez pas Atomic et que l'authenticité n'est pas votre cheval de bataille, vous aurez aussi le loisir d'arpenter le jeu en vous servant d'autres ressources. Il y en a donc pour tous les goûts. Et vu qu'on peut, dans certaines missions, définir soi-même la composition de son armée, il est tout à fait possible dans ces cas-là de respecter l'histoire à la lettre et de satisfaire ses pulsions de puriste. En revanche, le pathfinding semble avoir été négligé. Celui-ci souffre toujours des mêmes errances occasionnelles, même si l'on peut désormais disposer de véhicules « tout-terrain », très utiles dans les affrontements sur des sols chaotiques. Quelques nouvelles textures (pour les uniformes, notamment) et une volée de nouveaux décors complètent le tableau, ainsi que plusieurs nouvelles missions « hors campagne » qui vous permettront de croiser le fer dans le Pacifique, en compagnie de nos amis japonais. Il subsiste donc encore quelques petits points d'ombre dans cette bêta-version, d'autant qu'elle ne disposait que de deux pauvres missions issues de la nouvelle campagne. Ça tombe bien, on n'est pas là pour faire le test et j'attendrai patiemment l'avis de notre expert en histoire pour le verdict final. Notez que cet add-on devrait être vendu en version « stand alone » : ceux qui étaient passés à côté de l'original s'épargneront ainsi la rude besogne de fouiller les magasins de seconde main.

Faskil

La reconnaissance aérienne sera un outil bien précieux pour repérer les positions ennemies et optimiser son plan d'attaque.



Deux chars ennemis surgissent de nulle part. La boucherie peut commencer.



SCHIZM 2 : CHAMELEON

Ça faisait longtemps que je ne m'étais pas tapé des symboles bizarres à mettre dans l'ordre ou des boutons à tourner selon une logique incompréhensible. Le retour au genre n'aurait pas pu être plus violent. Schizm 2, c'est la suite d'un truc de fou dont Atomic parlait dans les News, un Myst-like assez joli et absolument imbitable dont beaucoup ont dit qu'il fallait être Einstein pour le finir. Du coup, je ne vous promets pas de pouvoir faire le test. Mais alors vraiment pas. Déjà pour la bêta, je me retrouve coincé à la troisième énigme. Et pourtant, elle est simple, il suffit de faire pousser des plantes, avec un canon à boules. Rien compris. Heureusement, des potes informaticiens m'ont débloqué.
Mais tout seul, ça ne va peut-être pas le faire. Ça serait dommage tout de même, car l'histoire a l'air sympa. Vous êtes Sen. Vous vous réveillez amnésique après 214 ans d'hibernation, sur un satellite qui doit bientôt s'écraser. La planète en dessous ne compte qu'une poignée d'habitants, pour la bonne raison que vous y avez provoqué une belle fin du monde il y a fort longtemps. Vous êtes un traître à votre race. Enfin, ça, c'est un hologramme plutôt hostile qui vous le dit. Juste après, un robot vous considère comme un héros et explique que vous avez provoqué la catastrophe pour une bonne cause. Question de point de vue...
Il vous aide ensuite à retrouver votre peuple. Ce dernier est divisé en deux tribus, les Shadocks qui aiment la ferraille, la science et la technologie, et les Gibis qui apprécient la nature et la spiritualité. Reste à voir comment ça se développe.

GENRE
Egopuzzle

ÉDITEUR
Dreamcatcher

DÉVELOPPEUR
Detalion/Pologne

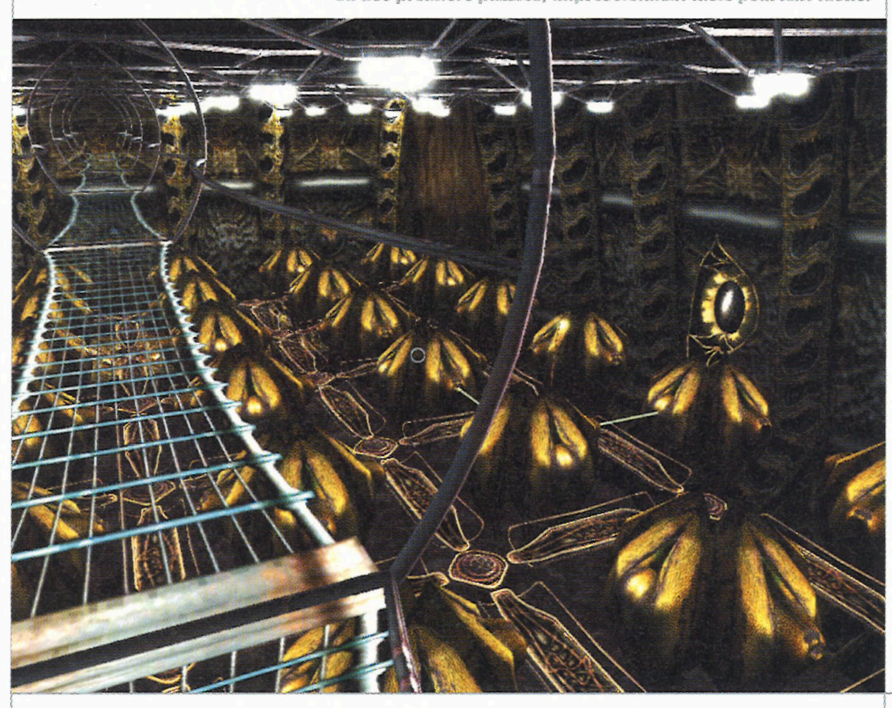
SORTIE PRÉVUE
Mars 2004

C'est joli « Egopuzzle », non ?

Oui je sais, j'suis trop d'la hype. Quand un jeu d'énigme décide de se payer un moteur 3D de FPS, en l'occurrence le Lithtech Jupiter, faut bien inventer de nouveaux termes pour en parler. C'est vrai que URU l'a fait avant, mais avec un choix de vue et des contrôles différents. Dans Schizm 2, le joueur se déplace totalement comme dans un Quake-like, ce qui est un bon choix, et certaines actions ou les dialogues (mal joués) font basculer le jeu en mode Cinématique. Par contre, le graphisme risque de souffrir de ces changements, même si, comme pour le premier opus, il semble rester très original et agréable. Surtout, je me demande si la liberté qu'offre un environnement en 3D est bien exploitée ici. Le chemin d'une énigme à l'autre me paraît bien linéaire. Il serait dommage, vu la difficulté et le temps passé à réfléchir devant son écran, qu'on ne puisse pas aller se coltiner un autre problème quand la lassitude se fait sentir sur l'énigme du moment. Ou bien juste explorer, étudier et admirer la planète Sarpedon, par exemple. Non, parce qu'analyser des mécanismes, gribouiller des notes et essayer de comprendre la formule mathématique qui va bien, c'est assez passionnant, mais faut être équipé pour. J'aime bien les puzzles d'observation et de logique, mais j'ai dû avoir 1/20 au bac en maths, alors bon. En gros, j'ai un mois pour me faire une école d'ingé. Allez, c'est parti.

Fumble

Un des premiers puzzles, impressionnant mais pourtant facile.





Le design est intéressant sur bien des points, mais pas sur celui des fringues.





Il n'y aurait pas ici une plante qui ouvre l'esprit aux mystères de la logique, par hasard ?



La petite carte à la North & South permet de sélectionner le pays le plus apte à accueillir nos troupes.

Moi j'avais bien aimé Rise of Nations. Oui, je trouvais que l'adaptation du genre Civilization au temps réel était réussie, et que le principe des frontières à défendre apportait une touche de subtilité supplémentaire par rapport à un Age of Mythology (qui joue grosso modo dans le même registre). C'est vrai quoi, enfin de grandes batailles de quatre ou cinq heures non-stop sur la même map, des véritables enjeux, des villes entières à capturer, bref, avec un titre pareil, on était loin des petits affrontements de cinq minutes chrono où celui qui est le plus habile et le plus rapide dans la manipulation de la souris l'emporte... Hein, quoi, comment ça je m'en prends encore à Warcraft III ? Meuh nooon, pensez donc.

La guerre est déclarée

Presque un an nuit pour nuit après la sortie de Rise of Nations, voici donc un premier add-on qui devra justifier sa présence avec un contenu conséquent. Alors monsieur Throne

« Personne par la guerre ne devient grand »... Enfin sauf Alexandre, ici dans un bain de lumière bénie.



RISE OF NATIONS : THRONE AND PATRIOTS

GENRE STR pour joueurs patients

ÉDITEUR Microsoft

DÉVELOPPEUR Big Huge Games/États-Unis

SORTIE PRÉVUE Courant 2004

Comme dans tout bon RTS, à force de taper sur les murs avec des épées, on pourra enflammer les bâtiments. C'est Atomic qui va être content.



and Patriots, qu'avez-vous à nous proposer ? On vous écoute là, et on est nombreux. Bon, tout d'abord, on pourra compter sur une demi-douzaine de nouvelles nations : Iroquois, Américains, Lakota, Allemands, Perses et Indiens. C'est bien, mais ça n'est pas suffisant. Alors le soft nous laissera la possibilité de lancer quatre nouvelles campagnes solo non-linéaires, puisqu'on aura toujours la possibilité d'attaquer les pays selon nos envies et d'effectuer nos croisades dans l'ordre voulu, comme dans le jeu original.
Ah, ça commence à être intéressant. Mais pour mériter le titre de véritable add-on, Throne and Patriots devra triompher d'une ultime épreuve : proposer au moins une nouveauté de gameplay. Gagné, on pourra mettre en place des nouveaux types de « gouvernements », option qui apportera différents bonus et malus en fonction de sa nature : libre à vous d'imposer un régime démocratique pour développer le commerce, ou de laisser librement la dictature s'installer dans le quotidien de vos citoyens. Dans ce cas-là, par exemple, la production militaire coûtera moins cher et sera plus abondante. Quel que soit votre choix, les options qui en découleront influeront indubitablement sur les différentes stratégies qu'il faudra adopter. Ah j'allais oublier, pour les rêveurs ou les pacifistes (qui a dit « c'est pareil » ?), trois nouvelles merveilles seront également disponibles à la construction.

Le soulèvement des nations

Ah ah, laissez-moi rire. Ça fait bizarre de retrouver les petits graphismes de Rise of Nations quand on l'a pas réinstallé depuis longtemps. Non sérieux, je crois qu'il a pris un sacré coup de vieux, et cet add-on n'y changera pas grand-chose : les sprites sont rikiki et les bâtiments sont taillés dans une 2D très simplifiée. Mais rassurez-vous, dès les premières parties de RoN : Throne and Patriots, la sauce reprend tout de suite et le gameplay revient à la vie. Tout était déjà parfaitement rodé sur le Rise of Nations de base, et cette bêta est très convaincante. La toute petite interrogation qui me chiffonne, c'est de savoir si tous les ajouts cumulés de cet add-on nous donneront vraiment envie d'utiliser à nouveau les services de notre carte bleue. Et ça, seul le test nous le dira.

Blutch



internity

connectez-vous la vie





= 49 €(3) TTC

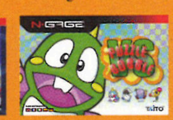
Compte bloqué(1)

SFR
LE COMPTE

Pour 1€ de + 1 jeu au choix



















(1) Disponible également en formule sans engagement, La Carte à 199€ - 50€ = 149€
(2) Inclus 10€ de crédit de communication dont 30 Texto, soit 5,5€ de crédit de communication et 4,5€ de crédit Texto, valable un mois à partir du 1er appel émis ou reçu. Minutes métropolitaines hors N° spéciaux et certains services SFR calculées sur la base du tarif unique. Facturation à la seconde au-delà de la 1ère minute indivisible écoulée. Prix valables jusqu'au 15/04/04. * 50€ remboursés par Nokia. Offre valable jusqu'au 15/04/04. Voir conditions en magasin. (3) Prix ODR déduite.



Forfait 1H

39 €(1) TTC



Pour 1€ de + 2 jeux** au choix*** :

« LA CONVERGENCE - ÇA EXISTE ! »

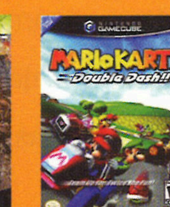
Nokia 3100

Ecran 4096 couleurs. Coque Phosphorescente. GPRS / JAVA MMS et SMS. 3 jeux intégrés. Autonomie 410h en veille, 6h en communication.









JEUX PS2
Prince of Persia «The sands of time» - Max Payne 2 - Pro Evolution Soccer 3 - Manhunt - Star Academy + tapis de dance

JEUX Xbox
- Max Payne 2 - Project Gotham 2 - Panzer Dragoon Orta - Medal of Honor «Soleil levant» - Unreal championship

JEUX Gamecube
- Die Hard vendetta - Harry Potter Quiddich - F-Zero GX - Mario Kart Double Dash - Beyblade

(1) Prix sous réserve d'une souscription d'un forfait SFR Super Perso 24h pour une durée minimum d'engagement de 24 mois. Appels métropolitains vers les téléphones fixes et mobiles (hors N° spéciaux et certains services SFR) depuis la zone de couvertures du réseau GSM de SFR. Facturation à la seconde au-delà de la 1ère minute indivisible écoulée. Prix valables du 29/03/2004 au 01/05/2004, voir conditions en magasin. *20€ offerts sous forme de bons d'achat Internity. Voir conditions en magasin. ** D'une valeur unitaire maximum de 60€. *** Offre disponible dans les magasins Internity possedant un rayon jeu vidéo, sur la sélection de jeux ci-dessus.

ARLES : C.C. Géant d'Arles Sud 13200 ARLES - Tél. 04 90 52 50 50 MARSEILLE : C.C. CARREFOUR Grand Littoral 13016 MARSEILLE - Tél. 04 96 16 90 90 ANGERS II : C.C. Anjou 49100 ANGERS - Tél. 02 41 24 80 80 CHOLET : C.C. Géant Parking 3 49300 CHOLET - Tél. 02 41 29 35 35 ANGLET : 44 bis, Rte de Bayonne 64600 ANGLET - Tél. 05 59 57 29 29 ANNEMASSE : C.C. Shopping Etrembière 74100 ANNEMASSE Tél. 04 50 43 25 25 ANNECY : 22, Rue Sommelier 74000 ANNECY Tél. 04 50 51 28 81 MONTIGNY : C.C. Carrefour 95370 MONTIGNY Les Cormeilles Tél. 01 34 50 30 40 TORCY C.C Régional BAY2 CC Carrefour ZAC des Coutures Collegiens 77615 MARNE LA VALLEE - Tél. 01 60 17 89 08 VALENCE II : C.C. Géant - Valence II 26000 VALENCE - Tél. 04 75 78 54 20 CHERBOURG : 9, rue du commerce 50100 CHERBOURG - Tél. 02 33 10 10 20 C.C. CARREFOUR - quai de l'entrepôt 50100 CHERBOURG LIMOGES : C.C. Carrefour Boisseuil 87220 BOISSEUIL - Tél. 05 55 31 87 97 ST BRIEUC : C.C. Géant 22000 ST BRIEUC - Tél. 02 96 75 60 60 BOURG EN BRESSE : C.C. Carrefour Av. du Général de Gaulle 01000 BOURG EN BRESSE - Tél. 04 74 50 65 06 QUIMPER : C.C. Géant 29000 QUIMPER - Tél. 02 98 10 28 00 BREST : C.C. Coat Ar Gueven 29200 BREST - Tél. 02 98 33 84 44BRIVE : C.C. Carrefour - Z.I. du Teinchurier 19100 BRIVE LA GAILLARDE Tél. 05 55 23 72 92 DIJON : CC. Géant 21300 DIJON CHENOVE Tél. 03 80 54 35 35 COMBOIRE : C.C. Leclerc - Espace Comboire 38130 ECHIROLLES - Tél. 04 76 33 34 81 SAINT EGREVE : Galerie Marchande Carrefour 38120 SAINT EGREVE - Tél. 04 38 02 17 67 BESANÇON : C.C. Chateaufarine 25000 BESANÇON - Tél. 03 81 52 55 55 LE HAVRE : ZAC Campdolent Cantipou - C.C. La Porte Océane 76700 GONFREVILLE L'ORCHER- Tél. 02 35 51 11 11 DIEPPE : C.C. Auchan 76200 DIEPPE - Tél. 02 32 14 52 52 ROUEN : 21, rue Ganterie 76000 ROUEN - Tél. 02 32 10 56 76 PETITE FORET : C.C. Auchan 59410 PETITE FORET - Tél. 03 27 28 31 31 DOUAI : Galerie du Dauphin - Rue de Paris 59500 DOUAI - Tél. 03 27 71 30 40 VILLENEUVE D'ASQ : C.C. Auchan 59650 VILLENEUVE D'ASQ - Tél. 03 28 76 16 20 CHAMBERY : C.C. CHAMNORD73000 CHAMBERY - Tél. 04 79 96 66 76 PERIGUEUX : C.C. Régional du Périgord 24750 TRELISSAC - Tél. 05 53 45 69 69 PERPIGNAN : 26, Cours Lazare Escarguel 66000 PERPIGNAN - Tél. 04 68 51 54 55 PERPIGNAN SUD : 990 av. d'Espagne 66000 PERPIGNAN - Tél. 04 68 68 50 90 PERPIGNAN CANET : C.C. CARREFOUR - Rte de Canet 66000 PERPIGNAN - Tél. 04 68 08 29 99 LONS LE SAUNIER : C.C. Géant 39000 LONS LE SAUNIER Tél. 03 84 43 45 45 ROANNE : 21, Rue Charles de Gaulle 42300 ROANNE - Tél. 04 77 68 20 20 ST. ETIENNE WILSON 13, Rue du Président Wilson 42000 SAINT ETIENNE - Tél. 04 77 46 84 60 RIORGES : 274 av. Gallieni - CC Portes de Riorges - 42253 RIORGES- Tél. 04 77 68 97 37 DRAGUIGNAN : Zone Ciale du Plan 83720 TRANS EN PROVENCE - Tél. 04 98 10 27 27 HYERES : C.C. CASINO CENTR'AZUR Chemin du rocher St Jean 83414 HYERES - Tél. 04 94 01 89 90ISLE ADAM : C.C. Carrefour 95290 ISLE ADAM Tél. 01 34 69 77 77 FLINS : 81 C.C. CARREFOUR 78410 FLINS SUR SEINETél. 01 39 29 74 74 CAEN MONDEVILLE : C.C. Regional Mondeville 2RN13 - 14124 MONDEVILLE CEDEX Tél. 02 31 35 02 02MONTPELLIER : ZAC du Fenouillet 34470 PEROLS Tél. 04 99 13 61 61 LAVAL : C.C. Régional La Mayenne 46, av. Mal de Lattre de Tassigny 53000 LAVAL Tél. 02 43 64 36 46 COMPIEGNE : 25, rue des trois barbeaux 60200 COMPIEGNE - Tél. 03 44 36 52 52 ABBEVILLE - C.C. Géant Avenue du Pdt Auriol 80100 ABBEVILLE - Tél. 03 22 20 16 96 ATHIS MONS : C.C. CARREFOUR 91200 ATHIS MONS- Tél. 01 60 48 70 74 MONTAUBAN : C.C. Albasud 82000 MONTAUBAN- Tél. 05 63 22 28 28 PESSAC : Internity - C.C. Géant 1 bis G. Eiffel - 33600 PESSAC- Tél. 05 57 89 66 76 CHALON : C.C. CARREFOUR Rue thomas Dumourey 71100 CHALON SUR SOANE Tél. 03 85 90 87 07 TOULOUSE GRAMONT : C.C. AUCHAN GRAMONT - Chemin de Gabardie 31000 Toulouse - Tél. 05 34 25 09 80 ROQUES : C.C. Leclerc 31120 ROQUES SUR GARONNE - Tél. 05 61 72 78 78 FENOUILLET : C.C. Géant Casino - ZI St Jory Triage RN20 31150 FENOUILLET - Tél. 05 62 75 84 84 ANGOULEME : C.C. Casino 16430 CHAMPNIER - Tél. 05 45 39 45 45 ISSY LES MOULINEAUX : C.C. Les Trois Moulins 3, Allée Ste Lucie - 92130 ISSY LES MOULINEAUX Tél. 01 41 46 17 17 NARBONNE : C.C Geant Casino 11100 NARBONNE - Tél. 04 68 41 95 95 LIEVIN : C.C. Carrefour Rue Lietard Marichelle 62800 LIEVIN - Tél. 03 21 45 86 86

S.T.A.L.K.E.R. : Shadow of Chernobyl

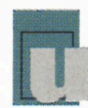
par Fumble



Je n'aurais jamais cru aller à Kiev un jour, et encore moins à 300 m de la centrale de Tchernobyl. J'ai rarement vu quelque chose d'aussi impressionnant, si ce n'est peut-être le FPS de GSC que, justement, on était venu voir. S.T.A.L.K.E.R. ne s'est pas encore dévoilé entièrement, mais déjà j'applaudis des trois mains.

Autant la catastrophe de Tchernobyl a toujours inspiré la peur, autant le jeu S.T.A.L.K.E.R. provoque l'admiration et les fantasmes, au vu de ce qu'il promet. Quoique, justement, le doute s'installait dernièrement. On matait les screenshots comme on regarde la météo à la télé, puisque c'est tout ce qu'on y voyait : de la pluie et du beau temps. Eh bien joie ! Le mal est réparé, le gameplay est enfin légèrement éclairci. J'ai pu jouer à une version bien plus avancée chez les développeurs de Kiev, au prix d'une irradiation certaine de ce qui me reste de neurones. Mais pas question de discuter, la présentation était basée sur l'action. Dans un bâtiment en ruine de la Zone, un stalker est au sol, blessé. Il vous demande d'aller récupérer un artefact pour le vendre au fameux « Dealer », l'homme-clé du trafic de bonbons aux becquerels. Hop, on ramasse l'équipement qui traîne par terre de façon tout à fait naturelle. Il suffit en effet d'appuyer sur une seule touche pour que le nom des objets alentour apparaisse. Puis on passe le viseur dessus pour les incorporer à l'inventaire. La ceinture se remplit de munitions et de grenades, le surplus allant directement dans le sac à dos. Il y a aussi un emplacement spécial pour l'arme principale, l'arme secondaire, les grenades à main, etc.

La nuit, tous les chiens sont fluorescents...



Une fois équipé du fusil d'assaut, je balance une petite rafale sur mon pote pour rigoler et c'est parti. Rapidement les chiens mutants qui traînent dans le coin me sautent dessus.



Cette barrière ne bougera pas. En revanche, on peut attraper des tonneaux ou des corps pour les déplacer.

Et c'est résistant un Tchernomédor. Je les descends et le bruit du combat attire un stalker que je perfore sans sourciller. C'est vrai que l'I.A. n'était qu'un système de base pour la démo, il reste encore beaucoup de choses à implémenter. Je reprends ensuite ma progression. La carte donne une grande liberté d'action, même si certains murs ou barrières sont clairement infranchissables. Pas possible de grimper et faut croire qu'un stalker, ça ne saute pas très haut. Les collines alentour sont couvertes de végétation qui ondule au vent, baignée par les grandes vagues de lumière du soleil ; au loin des nuages approchent et on peut déjà voir des éclairs. C'est simplement magnifique. J'observe un autre groupe de clebs, trois « normaux » et un autre, plus muté et vicieux que les autres. Ils ont attaqué un « flesh », un ex-porc converti en tas de viande irradiée sur pattes. Ils le traînent pour le bouffer plus loin. Je leur balance une grenade dans la gueule en dessert. Bam ! Ça vole dans tous les sens, mais l'un d'eux n'est que blessé et il s'enfuit. Pas de bol, il entre par hasard dans une « anomalie » invisible, mais très puissante : re-bam ! Un flash, un vol de dix mètres, et au lit. Merci pour l'info, j'éviterai le coin à l'avenir. Malgré mon



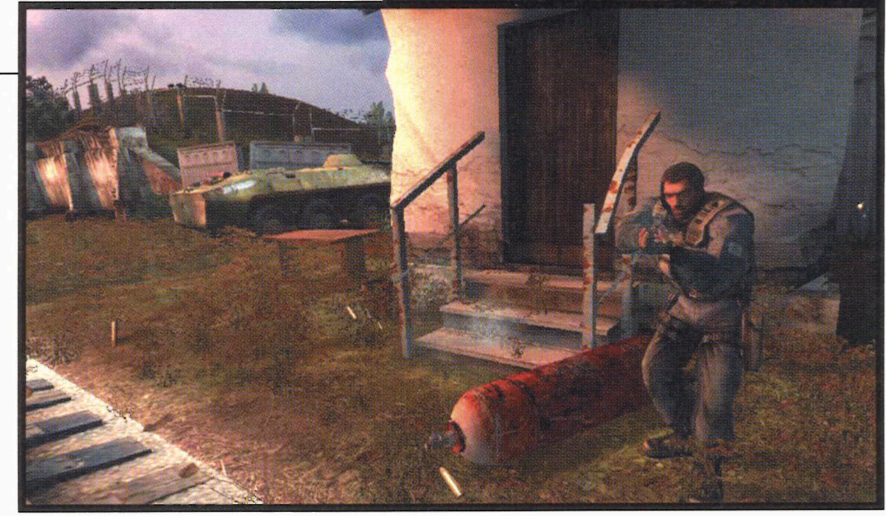
Tiens ? Un hangar à treuil, j'en connais qui vont être contents.

Genre : FPS/RPG **Éditeur :** THQ/États-Unis **Développeur :** GSC Game World/Ukraine **Sortie prévue :** Fin 2004



En Ukraine, il fait froid, attention aux lèvres gercées.

J'ai essayé une fois de monter sur des plateformes, je me suis fait aussitôt aligner par tout les stalkers du coin.



Ce stalker ressemble étrangement à Atomic. Même fringue, même arme, même habitude de vous tirer dessus.

détecteur et les effets étranges sur la nature (gravité altérée, effets de vents localisés,...), il est difficile de ne pas mettre le pied dans une de ces zones fortement radioactive. C'est sûr, il va falloir réfléchir un peu pour survivre.

Désespérance de vie

C'est pourquoi j'ai mourru avec succès un certain nombre de fois. Pourtant, caché dans la végétation, on peut éviter pas mal de combats. Sinon, les locaux n'hésiteront pas à vous plomber. Les blessures aux jambes vous feront boiter, et celles aux bras risquent de perturber votre visée. Mais elles ne seront pas fatales, tant que vous pansez les plaies et évitez d'abreuver les sillons ukrainiens d'un sang impur. Les impacts à la poitrine, c'est plus méchant. Quant aux headshots, ils vous guériront définitivement des migraines dues aux radiations ou à la vodka. Les morts violentes ne sont pas les seules au palmarès, il faudra aussi éviter de succomber à la fatigue ou à la faim. Les rats et les corbeaux seront comestibles, si vous acceptez d'augmenter votre barre « d'irradiation » pour descendre celle de « faim ». À vous de décider d'emporter plus de munitions que de rations militaires... Attention, quarante kilos de capacité, c'est vite dépassé quand on se trimballe un RPG7 avec roquettes de rechange. En parlant de RPG, les clans vous permettront de survivre un peu plus facilement. Mais attention, on ne choisit pas avec qui l'on traîne : ce seront eux qui vous inviteront selon votre réputation. Butez tous les mutants que vous trouvez, par exemple, et il y a une chance pour que la faction « Duty », qui prône l'extermination de ces saletés, vous remarque. Malheureusement, les avantages offerts par un clan sont encore obscurs. Tout comme l'histoire principale, basée sur des théories de conspiration et de sabotage, qu'il faudra découvrir au long de plusieurs missions obligatoires. Environ 40 heures de jeu devraient vous amener à huit fins différentes. En prenant son temps, avec le commerce et la chasse aux endroits secrets, les développeurs tablent pour 20 heures de plus. En fait, il sera même possible de continuer à jouer après la fin.

Moteur de physique nucléaire

La beauté du monde de S.T.A.L.K.E.R. n'est désormais plus à prouver : la météo dynamique est réellement impressionnante et les textures sont hyper réalistes et fines. Les animations aussi semblent réussies, même si quelques-unes n'étaient pas encore terminées. Vous pourrez vous promener gaiement dans la nature radieuse, à l'ombre de Tchernobyl et à la façon de Morrowind. L'aire de jeu sera une carte immense, divisée en plusieurs sections, avec des chargements à chaque jonction. La balistique est présente, avec ricochets ou matériaux que l'on peut transpercer. Enfin, le moteur physique paraît tout à fait valable. Il a été travaillé à partir d'ODE, un moteur en open source qui gère les effets poupée de chiffon, les objets et les véhicules. Par contre, on n'a pas pu voir ces derniers en action. De plus, certains effets DirectX9 n'étaient toujours pas implémentés. Quand on sait qu'il reste plusieurs mois de développement, on se dit que les maniaques du réalisme de GSC vont encore nous en rajouter des couches, voire des strates. Tous les doutes ne sont pas balayés et on aurait voulu voir un gameplay plus hétéroclite. Le multijoueur, notamment, demeure une grande inconnue. Mais je crois que l'on peut être rassuré sur les capacités des développeurs à tenir leurs promesses.



Si malgré vos précautions, vous mettez le pied dans une anomalie, voilà le genre d'effet que vous verrez. Avant de mourir.





ACTION



1) **Far Cry**
Crytek Studios/Ubi Soft

2) **Sacred**
Ascaron/SG Diffusion

3) **Freedom Fighters**
Io Interactive/Electronic Arts

ACTION/TACTIQUE

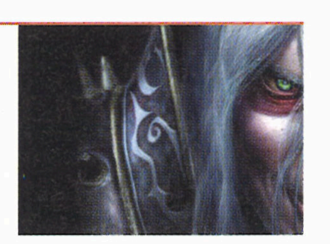


1) **Splinter Cell : Pandora Tomorrow**
Ubi Soft Canada/Ubi Soft

2) **Raven Shield : Athena Sword**
Ubi Soft Canada/Ubi Soft

3) **Hidden & Dangerous 2**
Illusion Softworks/Take Two

STRATÉGIE/GESTION



1) **Warcraft III : The Frozen Throne**
Blizzard/Vivendi

2) **Combat Mission 3**
Big Time Software/Focus

3) **Command and Conquer : Heure H**
EA Pacific/Electronic Arts

SPORT

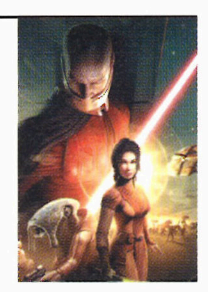


1) **Colin McRae Rally 04**
Codemasters/Codemasters

2) **Pro Evolution Soccer 3**
Konami/Konami

3) **NFS : Underground**
EA Games/Electronic Arts

JEU DE RÔLE/AVENTURE



1) **Star Wars : KOTOR**
Bioware/Activision

2) **Beyond Good & Evil**
Ubi Soft/Ubi Soft

3) **Uru : Ages Beyond Myst**
Cyan/Ubi Soft

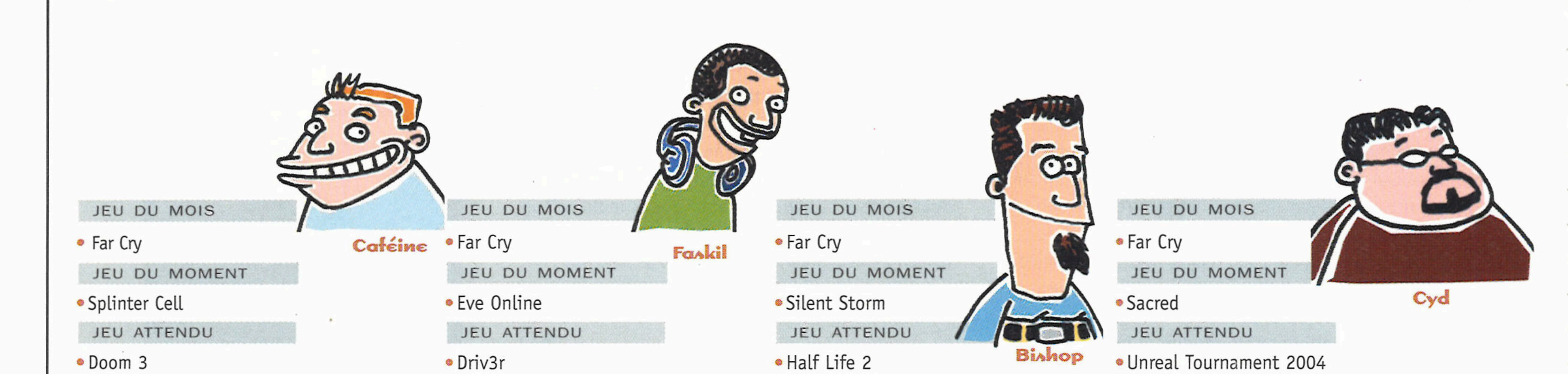
SIMULATION



1) **Lock On**
Eagle Dynamics/Ubi Soft

2) **IL-2 Sturmovik : The Forgotten battles**
Maddox Games/Ubi Soft

3) **Flight Simulator 2004**
Microsoft/Microsoft



Caféine
JEU DU MOIS
• Far Cry
JEU DU MOMENT
• Splinter Cell
JEU ATTENDU
• Doom 3

Faskil
JEU DU MOIS
• Far Cry
JEU DU MOMENT
• Eve Online
JEU ATTENDU
• Driv3r

Bishop
JEU DU MOIS
• Far Cry
JEU DU MOMENT
• Silent Storm
JEU ATTENDU
• Half Life 2

Cyd
JEU DU MOIS
• Far Cry
JEU DU MOMENT
• Sacred
JEU ATTENDU
• Unreal Tournament 2004

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.

0 Moins fun qu'un CD vierge.

1 Foutage de gueule pur et simple.

2 Expérience traumatisante.

3 Pas grand-chose à sauver.

4 Oui mais non. Dommage.

5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre.

6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants.

7 Bon jeu, bien réalisé.

8 Très bon jeu, une valeur sûre.

9 Exceptionnel.

10 Une future référence.


TOUT PUBLIC


PUBLIC AVERTI


PUBLIC ADULTE



Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre indiquant le nombre de joueurs et une indication des protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



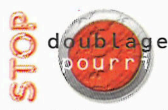
Internet : Même chose pour l'icone Internet qui indique si le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Jeu majeur et indispensable



Stop Doublage pourri



Démo ou patch présent sur le CD-Rom




Démo ou patch présent sur le DVD-Rom

RÉSEAU

1) **Far Cry**
Crytek Studios/Ubi Soft

2) **Splinter Cell : Pandora Tomorrow**
Ubi Soft Canada/Ubi Soft

3) **Warcraft III : The Frozen Throne 1.14**
Blizzard/Vivendi



TOP DAUBES

1) **La guerre de 100 ans**
Paradox Entertainment/Nobilis

2) **Conan**
Cauldron/TDK Mediactive

2) **Counter-Strike : Condition Zero**
Turtle Rock Studios/Vivendi Universal





Tbf

JEU DU MOIS
- DAOC : Trials of Atlantis

JEU DU MOMENT
- Splinter Cell : Pandora Tomorrow

JEU ATTENDU
- Hitman : Contracts




Blutch

JEU DU MOIS
- Colin McRae Rally 04

JEU DU MOMENT
- Raven Shield : Athena Sword

JEU ATTENDU
- Doom 3



Atomic

JEU DU MOIS
- Far Cry

JEU DU MOMENT
- Far Cry

JEU ATTENDU
- Doom 3

Fumble

JEU DU MOIS
- Splinter Cell : Pandra Tomorrow

JEU DU MOMENT
- Splinter Cell : Pandora Tomorrow

JEU ATTENDU
- Stalker



Far Cry

CARNAGE AU CLUB MED

À FORCE DE VOIR PASSER DES FPS SANS ORIGINALITÉ ET DE REJOUER TOUT LE TEMPS AVEC LES MÊMES ARMES CONTRE LES MÊMES ENNEMIS JE COMMENÇAIS À ME CROIRE DÉFINITIVEMENT BLASÉ PAR LE GENRE. ET LÀ, SHBIM, COUP EN TRAÎTRE, FAR CRY VIENT SOURNOISEMENT ME TAPER DANS L'ŒIL : EN FAIT, C'EST PAS MOI QUI DEVIENT VIEUX, C'EST JUSTE LES AUTRES JEUX QUI ÉTAIENT MAUVAIS. ATTACHEZ VOS CEINTURES, ON PART VISITER LE SHOOT QUI ENTERRE GENTIMENT TOUT LE RESTE.


Exemple des physiques du jeu : j'ai moi-même chargé ma jeep dans le bac, et maintenant je l'emmène partout où je veux en bateau.




Certains gardes portent des boucliers balistiques très efficaces.

On l'a assez dit : en 2003, les fans de FPS n'ont pas eu grand-chose à se mettre sous la gâchette. Heureusement la nouvelle génération arrive enfin : ce qui n'était à l'origine qu'une simple démo technique d'une petite société allemande inconnue est en train de prendre de vitesse les Half-Life 2 et autres Doom 3. Honneur aujourd'hui à l'outsider de chez Crytek, qui ne tiendra peut-être pas le duel sur la distance mais qui au moins aura eu le mérite de dégainer le premier.

Un tropico, Coco ?

La séquence d'intro de Far Cry est franchement délirante, façon cauchemar fiévreux après une nuit entière à boire du jus de durian fermenté avec Fumble. On ne comprend pas bien les détails, mais au moins on saisit l'esprit : Jack Carver est dans de sales draps. Plaisancier débonnaire, fringué d'une ridicule chemise hawaïenne rouge vif qui le fait immédiatement passer pour un guignol fan de Tom Selleck, notre ami croit trimballer paisiblement une journaliste inoffensive vers une île perdue de Micronésie. Erreur : ce paradis terrestre devient un enfer mortel quand sa passagère disparaît et que son voilier est pulvérisé par un missile tiré de la côte. Il y a déjà des types sur place et ils ne veulent pas partager leur soleil, alors ils tirent à vue avec des armes lourdes. Heureusement, ce brave Jack n'est pas aussi pataud qu'il en a l'air. Il réussit à en réchapper en nageant jusqu'à une grotte sous-marine, où il perd connaissance et rêve de chute dans des volcans géants, de tueurs à gages qui le traquent sans merci et de monstres horribles qui le poursuivent pour le bouffer tout cru. À son réveil, seul et désarmé au fond d'un



Attention, les chariots élévateurs doivent toujours être manipulés par des opérateurs qualifiés !









CONFIG MINIMUM CPU 2 GHZ, 512 MO DE RAM, CARTE GRAPHIQUE 128 MO
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR CRYTEK/ALLEMAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Je préconise une retraite stratégique immédiate.



Port du casque conseillé.



vieux bunker japonais abandonné depuis la Seconde Guerre mondiale, il découvre que ses terreurs nocturnes étaient encore bien en dessous de la réalité.

Sous les sunlights des tropiques

C'est la première originalité de Far Cry : les FPS nous avaient plutôt habitués aux tranchées d'une guerre mondiale, aux ruelles sombres et pluvieuses d'univers cyberpunks, aux délires gothiques d'un Quake ou aux fades entrepôts et aux hangars tristement réalistes des clones de Counter-Strike et Rainbow Six. Au contraire, Far Cry nous emmène dans des endroits où on aimerait vraiment se rendre, une destination de rêve pour des vacances idéales : une plage de sable fin à l'ombre d'un parasol, un lagon azuré pour pêcher en bateau, un bungalow niché entre les cocotiers dans la douce fraîcheur d'une cascade miraculeuse. Il ne manque que les filles à poil pour se croire dans une pub pour shampoing. Mais on n'est pas venu pour jouer au beach volley avec des nymphettes en bikini : ici les vacanciers portent tous des treillis et des fusils d'assaut. Et si les décors sont assurément bien agréables, ce qui importe vraiment pour le gameplay c'est qu'on y trouve à la fois une très grande profondeur de champ et la densité visuelle d'une végétation luxuriante. Il est courant d'admirer le paysage à 500 m de distance sans pour autant sacrifier la finesse des détails, et on distingue parfois des constructions jusqu'à un kilomètre. Concilier à la fois de magnifiques décors plein d'objets et une grande distance d'affichage sans faire trop chuter le framerate, c'est la performance remarquable réussie par le CryEngine.

Full Metal Jacket

La conséquence logique de ces grands espaces découverts, c'est qu'on s'y balade librement. Du coup, le level designer ne sait jamais exactement où va se trouver le joueur, et contrairement à tant d'autres FPS, il lui est impossible de planifier à l'avance des scripts hyper-précis. C'est pourquoi Far Cry s'est doté d'une Intelligence Artificielle relativement avancée, certes bien loin d'atteindre les prouesses de fourberie d'un vrai joueur humain, mais cependant bien supérieure à la moyenne du genre. Les mercenaires qui gardent les secrets de ces îles sont efficaces et retors, ils ont toujours le réflexe de se cacher (mais encore faut-il savoir d'où vient le danger) et ils combattent en équipe. Certains sont spécialisés dans le mitraillage et le tir de couverture, pendant que d'autres font de larges détours pour vous prendre silencieusement à revers. À haut niveau de difficulté, il y a vraiment de quoi transpirer. Souvent on remarque un chef qui beugle des ordres à ses sbires, et lui éclater la pastèque fait beaucoup pour désorganiser les survivants. Plus la partie avance et plus vos ennemis sont coriaces, jusqu'au moment où leurs casques



Dans le doute, toujours continuer à tirer.



Cri lointain

Comme tous les bons jeux, Far Cry ne néglige pas l'importance d'une bonne ambiance sonore. Il n'y a pas à se plaindre : les balles qui miaulent vous placent au cœur de l'action et les rugissements étouffés des mutants maintiennent un stress permanent. Les bruits de pas permettent de localiser de l'autre côté d'un mur un adversaire qui s'approche et de lui administrer une rafale de bienvenue à travers le bois. Souvent, on surprend des gardes qui discutent entre eux des derniers événements, et en général ces petites saynètes sont amusantes, voire utiles. D'ailleurs un bug pénible dans notre version de test interrompait parfois leurs petits discours, espérons qu'il aura disparu de la version finale. On peut aussi regretter le silence un peu forcé qui règne parfois sur la jungle, on aurait apprécié un peu plus d'insectes et d'oiseaux dans les moments de calme, mais rien de bien méchant. De même, la musique dynamique s'en sort honorablement, avec des coups de speed quand l'ennemi vous repère et suffisamment de silence pour ne pas gêner quand vous avez besoin de guetter les bruits suspects.

Apprendre la mécanique en s'amusant

On avait déjà vu le fameux moteur physique Havok en action, dans Max Payne 2 par exemple où il servait simplement à faire joli dans les fusillades, mais Far Cry intègre réellement dans son gameplay toutes sortes d'effets rendus possibles par les physiques du CryEngine : animation des corps et de caisses qui explosent (c'est du grand classique) mais aussi effondrements d'empilages complexes, effets de levier ou de balançoire, objets qui flottent et chaînes entrecroisées qui retiennent de grosses structures. En général, on n'y fait pas vraiment attention, mais parfois on réalise que d'innocents éléments du décor pourraient, avec un peu d'aide, s'écrouler et un peu broyer les gens qui attendent bêtement en dessous. Ou qu'un endroit apparemment inaccessible ne l'est finalement pas tant que ça. Je suis resté sur le cul la première fois que j'ai vu comment, en déplaçant un peu un lourd baril posé sur un coin d'une planche coincée sous l'eau, on permettait à celle-ci de remonter en biais vers la surface. Cette poussée diagonale faisait alors rouler de façon naturelle un deuxième bidon couché sur l'autre extrémité de la planche, achevant de la libérer complètement. Il n'y avait plus qu'à la faire flotter un peu plus loin pour découvrir un accès caché. On voudrait avoir des mains dans le jeu pour les manips un peu subtiles. Pour l'instant on se contente de canarder des trucs et de pousser des machins, mais l'interaction toujours plus réaliste avec les objets permet une ambiance de plus en plus immersive.

L'assurance ne voudra jamais payer...



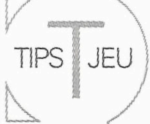
Amis lecteurs, saurez-vous dépister le sale campeur qui se cache quelque part dans cette image ?

Far Cry est doté d'une I.A. bien supérieure à la moyenne du genre.

lourds et gilets pare-balles métalliques vous obligent à viser avec précision les parties exposées pour les envoyer rapidement au tapis. Bien sûr, Far Cry n'est pas un simulateur de type Raven Shield, plutôt un jeu d'arcade à la Half-Life, avec une barre de vie et une autre d'armure (les points communs avec l'ancêtre sont très nombreux). Son gameplay se veut relativement réaliste, avec des déplacements lents, une localisation très précise des dommages et l'obligation de bien contrôler les rafales des armes automatiques. Tirer dix balles dans le kevlar d'un culturiste à la mâchoire carrée n'aura que peu d'effet, alors que deux pastilles dans le museau le foudroient instantanément. C'est flagrant quand, après la bataille, on inspecte les cadavres pour compter les impacts.



L'endroit idéal pour pique-niquer au frais.



Certaines créatures se guident beaucoup au son. Ça veut dire qu'on peut les envoyer courir derrière un caillou, mais aussi qu'elles ont tendance à s'agglutiner connement autour des grenades... N'oubliez pas non plus que si on ne vous voit pas, on ne peut pas vous viser. Vous avez des grenades aveuglantes et des fumigènes : si vous voulez vivre, utilisez-les.



a) Je freine b) J'accélère c) Je klaxonne.

Tu tires ou tu pointes ?

En fait, il est possible de jouer sans réfléchir et de foncer dans le tas en allumant tout ce qui bouge, mais le jeu récompense la discrétion et la finesse tactique. La précision de tir et donc l'efficacité des head shots demande de souvent s'accroupir à couvert ou de ramper discrètement pour s'approcher, et une jauge de « stealth » indique précisément à quel point le joueur a été détecté. Une des armes du jeu, le MP5SD silencieux, permet des tirs pratiquement inaudibles et de neutraliser des sentinelles les unes après les autres sans donner l'alerte. Un regret quand même, on ne peut pas emporter les corps de ses victimes et souvent ces cadavres qui traînent finissent par éveiller un peu les soupçons. On peut aussi préférer sniper les gardes de très loin, mais l'alarme est immédiatement sonnée par haut-parleur et par radio, les équipes se déploient et quadrillent



Ces Japonais laissent vraiment trainer leurs ordures partout.


Contre les insectes qui font VRRRRR, il y a Baygon Sol-Air.


C'est quoi le plus beau dans cette image : le coucher de soleil, ou le lance-grenades automatique Mk19 ?

le secteur, des hélicoptères se pointent e t cherchent le coupable… Alors oui, les armes de Far Cry sont très (trop) classiques, mais elles sont bien exploitées dans le jeu et presque toutes utiles. D'ailleurs, l'impossibilité de porter plus de quatre flingues à la fois oblige à des choix cornéliens, puisque le jeu compte au moins huit armes intéressantes. Du coup, il faut parfois se décider entre emporter un fusil à pompe semi-automatique ou un lance-roquettes. Détruire les hélicos d'un seul coup, c'est bien, mais vu la faune qui hante certains souterrains, à votre place, je prendrais plutôt le bon gros pompe…

Dr Moreau I presume

Je ne vais pas vous dévoiler toute l'histoire, en principe c'est une surprise, mais assez vite on apprend que l'armée de mercenaires surentraînés qui patrouille dans le secteur est là pour garder les vastes installations du sinistre Docteur Krieger. Cet infâme scientifique fou, aux moyens considérables (il a gagné à Euro Millions), s'est mis en tête de fortifier une île déserte pour y développer une race supérieure de guerriers génétiquement modifiés. Oui, lui aussi. On a aussi pensé à Marlon Brando pour le rôle, mais finalement il est vraiment trop gros. Et ce Krieger est diablement doué, il a réussi à créer des horreurs réellement terrifiantes. Il y a plusieurs races de super mutants, hideusement modifiés qui se baladent dans cet ex-paradis terrestre et je ne vais pas rentrer dans les détails mais croyez-moi, ils sont trop forts. L'exploration dans l'obscurité



En voiture Simone

On a beau être mercenaire d'élite, s'entraîner toute la journée et faire des pompes sur deux doigts, la vie c'est quand même plus agréable le cul sur une chaise et une bière à portée de main. Du coup, nos amis les soldats préfèrent patrouiller en buggy ou en hélicoptère d'assaut que sur leurs petits pieds délicats, c'est humain. La bonne nouvelle, c'est qu'on peut leur voler leurs Hummers et autres bateaux de patrouille, et vu la puissance de feu des engins, c'est plutôt sympa (mitrailleuse et lance-roquettes en tourelle). La mauvaise nouvelle, c'est qu'il faut régulièrement affronter ces jouets-là. Heureusement il n'y a pas de tanks sur l'île et le blindage des ventilos reste très léger, mais quand même : il ne fait pas bon se trouver du mauvais côté de la gatling. Plusieurs niveaux du jeu demandent une utilisation intensive des véhicules, avec au programme conduite acrobatique entre les rochers, écrabouillage de piétons, carambolages explosifs et parfois quelques tremplins dangereux pour se divertir par-dessus un ravin. C'est pas du GTA, mais il y a quand même de quoi s'amuser. Un regret : ça manque de klaxon, pour paniquer les fuyards juste avant de leur rouler dessus. Ah, le regard implorant juste avant l'impact du mutant encadré dans les phares…



Plus on est de fous...

Difficile de juger dès maintenant du potentiel multijoueur de Far Cry, mais les bases sont bien là et le jeu a tout pour réussir. On trouve du death match bien sûr, en solo ou en équipe, mais aussi un excellent mod Assault, avec des classes de persos (soldat, ingénieur, sniper), des véhicules et de la capture d'objectifs, un peu comme BF42 mais sans les tanks et les avions. De grosses ventes permettront certainement au jeu d'établir une solide communauté de fans actifs, mais comme toujours le futur dépend des performances du code réseau, de la disponibilité des serveurs et de la richesse des créations de mods. Il ne faut pas perdre de vue non plus que le jeu sera sans doute bientôt en concurrence directe avec Doom 3, UT2K4 et Half-Life 2, donc des fans extrêmement loyaux et qui ne changeront pas de poulain sans raison. La lutte sera âpre et bien malin qui pourrait prédire si Far Cry réalisera tout son potentiel dans ce domaine. En tout cas à la rédac, la sauce prend bien et on apprécie de trouer du Fumble après une bonne journée de travail, même si les armes ne sont pas très bien équilibrées pour le moment. Un conseil, ne snipez jamais sans changer souvent de position : la lumière qui se reflète dans votre lunette de visée indique clairement à tout le monde où balancer des roquettes.

de la jungle profonde et des laboratoires en ruines est vraiment flippante, avec des créatures qui vous sautent dessus et vous arrachent instantanément la tête d'une énorme baffe de leurs paluches monstrueuses. Pas le moment de faire le radin sur les cartouches : ne jamais hésiter à leur coller une grosse dizaine de pruneaux dans le melon. Les seuls bons mutants sont les mutants hachés en petits morceaux et aux entrailles liquéfiées par le plomb. Et je ne vous parle pas des snipers invisibles et de ces choses qui font trembler le sol sous leurs pas... Leur degré d'intelligence est variable (généralement inférieur à celui des mercenaires puisque les monstres Trigens se battent individuellement) mais suffisant pour déchaîner contre vous la grosse artillerie. En fait, si beaucoup de détails du jeu rappellent Half-Life, certaines scènes de bataille sont d'une intensité qui fait penser à Doom. Bref, y a pas que de l'infiltration dans Far Cry, y a aussi du gros boum-boum.

Mais c'est long en plus !

Grâce à ses sauvegardes par checkpoints habilement disposés, Far Cry réussit à éviter le piège classique du quicksave-quickload. Le scénario est linéaire et largement scripté pour assurer le spectacle, mais les champs de bataille vastes, la bonne I.A. et les quelques routes alternatives assurent un minimum de « rejouabilité ». Avec en plus une durée de vie qui dépasse la quinzaine d'heures pour boucler le jeu au niveau de difficulté intermédiaire, Far Cry a tous les atouts d'un très bon FPS solo. Si on ajoute sa maîtrise technique, inégalée à l'heure actuelle, il est logique de lui attribuer la première place et une excellente note. Ça ne va peut-être pas durer longtemps, mais en attendant de voir ce que valent les autres prétendants au titre, Far Cry est le nouveau roi des FPS sur PC.

Atomic

Je suis balaise parce que je suis aware

Ajout original au gameplay, Jack porte une paire de jumelles magiques couplées à un radar bien pratique. Ces binoculaires permettent de surveiller votre environnement : grossissement réglable de X2 à X24, laser télémétrique invisible qui précise la distance exacte (jusqu'à un kilomètre) et amplificateur sonore qui permet d'entendre exactement comme si on se trouvait au point qu'on observe. Parfait pour espionner les conversations des gardes ou pour rechercher les moteurs de véhicules normalement masqués. Mais le plus fort, c'est que tous les ennemis que vous avez repérés sont alors automatiquement marqués et suivis par votre radar, qui vous indique en permanence et à 360° leur emplacement précis. Mieux encore, vous savez dans quelle direction ils regardent et leur état d'alerte et de vigilance ! Ainsi pour peu qu'une zone soit préalablement bien scannée, vous pouvez passer à l'attaque en sachant parfaitement ce que font vos adversaires : où ils se planquent, qui essaye de vous encercler... Ce radar contribue parfois à vous donner un faux sentiment de sécurité (il n'indique pas les ennemis non détectés, ceux qui attendaient dans un bâtiment par exemple), mais il vous donne dans l'ensemble un énorme avantage tactique. Son efficacité est cependant réduite dans les zones à végétation très dense, et quasi nulle en intérieur.



Un peu de technique

Ce FPS est jouable en 1024x768 avec détails moyens sur un 2 GHz, 512 Mo de RAM et une GeForce4 Ti4600, malgré quelques problèmes de ralentissement et une distance d'affichage des ennemis parfois un peu trop proche (150 m). Avec une très grosse machine, genre 3 GHz et une Radeon 9800 XT/GeForce FX 5950, on peut se permettre de faire péter tous les réglages à donf, avec l'anti-crénelage qui tue et les modèles hyper-détaillés. Évidemment, on peut toujours pinailler sur des détails, les corps qui disparaissent tout seuls, l'éclairage bidon de la lampe de poche ou les textures ratées qu'on croise parfois, mais dans l'ensemble le jeu est très réussi et marque une nouvelle étape technique. Moi, il vient de me convaincre d'upgrader ma machine.

En Deux Mots

Si vous aimez les jeux d'action spectaculaires, avec un scénario sympathique, un peu de liberté d'action, des ennemis malins et des grosses bêtes horribles, ce jeu est fait pour vous. Évidemment, il vaut mieux avoir un PC (très) musclé pour pousser les détails et profiter des graphismes... I.A., physiques, durée de vie, profondeur de champ, véhicules : Far Cry a placé la barre très haut, et les autres gros titres attendus depuis longtemps risquent d'y perdre pas mal de leur superbe au moment de leur sortie.

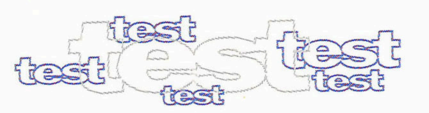
- + Les graphismes
- + Les physiques et l'I.A.
- + L'éclairage dynamique
- − Armes peu originales
- − Les corps qui disparaissent

9 TECHNIQUE

9 ARTISTIQUE

9 INTÉRÊT





Battlefield Vietnam

GUERRE DES FOUGÈRES

ALLEZ HOP, À LA POUBELLE LA SECONDE GUÉGUERRE MONDIALE, C'EST POUR LES PETITS JOUEURS ÇA. MAINTENANT, LE TRUC BRANCHÉ, C'EST L'ENFER VIETNAMIEN ET LA MOITEUR DE SA VÉGÉTATION. C'EST JUSTEMENT LÀ QUE NOUS EMMÈNENT LES DÉVELOPPEURS DE DIGITAL ILLUSIONS AVEC CE NOUVEAU BATTLEFIELD. SORTEZ-LES, OAKLEY, METTEZ LES TRASHMEN À FOND ET ACCROCHEZ-VOUS À LA SOURIS, VA Y AVOIR DU SPORT.



« Clic ! Clic ! ». Ah effectivement, ça tombe mal mon vieux, désolé...

Attention, les vieux de la vieille qui roulent leur bosse sur les serveurs de BF1942 depuis plusieurs mois peuvent directement sauter ce paragraphe. Allez ouste, circulez, on se retrouve tout à l'heure. Pendant ce temps, je vais rappeler le principe de Battlefield à tous les bleus qui viennent de débarquer parmi nous. Allez, m'en vais vous former tout ça en moins de deux, moi ! Première leçon : dans Battlefield, les drapeaux ont une importance capitale. Mettez-vous dans le crâne qu'un seul centimètre carré de ce tissu est bien plus important que votre misérable existence. Vous apprendrez à vous sacrifier pour eux, à les chérir et à les protéger, tout en cherchant à vous emparer de ceux de nos ennemis. Bien compris ? Leçon suivante : à chaque fois que vous prendrez possession d'un nouveau drapeau, il permettra à vos camarades de débarquer à cet endroit-là et donc de gagner du terrain. Chaque camp possède également un certain nombre de tickets, qui constituent autant de permissions de revenir à la vie, alors utilisez-les avec parcimonie, c'est entendu ? Je ne veux pas voir d'abruti jouer les héros et partir s'enfoncer dans la jungle tout seul loin devant, la guerre, c'est un travail d'équipe ! Et surtout, n'hésitez pas à utiliser les véhicules qu'on a mis à votre disposition, ils sont pas là pour décorer la forêt ! Bien, maintenant, rejoignez vos camarades qui vous attendent au paragraphe suivant. Rompez !





LOCAL 64 IP/IPX

CONFIG MINIMUM 1,2 GHz, 512 Mo de Ram, GeForce 4
ÉDITEUR EA Games
DÉVELOPPEUR Digital Illusions Canada/Canada
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS



J'ai ma façon bien à moi de retourner la terre.

En terrain connu

Comme stipulé dans le guide du parfait petit testeur (en vente dans toutes les bonnes librairies), je vais me plier à la précaution d'usage qui consiste à éviter aux lecteurs de nourrir bêtement de faux espoirs. Alors voilà : Battlefield Vietnam ne révolutionne aucunement BF1942, c'est maintenant une certitude. En revanche, la bonne nouvelle, c'est qu'il s'agit bien d'un stand-alone et il est donc inutile de posséder le jeu original pour en découdre sur les serveurs Internet. Tant qu'on y est, il me faut également vous prévenir que le mode solo Escarmouche est une vaste plaisanterie, les bots n'ont pas vraiment évolué depuis BF1942 et ils sont toujours aussi réactifs qu'un troupeau de mulets sous anesthésie générale. Alors ne perdons pas de temps avec ces idioties et intéressons-nous plutôt aux nouveautés qui vont sillonner les plateaux de nos disques durs.



Alors normalement, à partir de là, ça décolle... Atomic, au secours !

L'architecture des maps fait la part belle aux combats rapprochés.





Grâce à ce petit menu déroulant sur la droite, on peut accéder à la caverne des merveilles du Rock qui sévissaient pendant le conflit du Vietnam.



C'était un brave soldat. Mais il n'aurait pas dû me chercher.

Battlefield Vietcong

Vietnam oblige, les Allemands ont laissé leur place aux combattants locaux. En revanche, les Américains, eux, sont toujours là et c'est justement ça le problème, ils ne veulent pas partir. Alors les Vietcongs ne sont pas contents et du coup c'est boum-boum la guerre. Bien, refermons cette parenthèse historique et jetons un coup d'œil sur les maps de BF Vietnam. Si les niveaux de BF1942 étaient principalement composés de plaines désertiques, de bunkers et de plages de sable fin, ici, c'est avec la végétation et les cabanons en bois qu'il va falloir compter. Au total, c'est 14 nouvelles maps qui sont proposées avec chacune leur petite particularité : des grandes clairières dégagées, des champs débordants de hautes herbes ou, plus souvent, des collines recouvertes d'une flore abondante et généreuse, avec des rivières et des petits ponts rongés par la mousse et les champignons. Alors forcément, ça donne envie de se planquer un peu partout pour jouer les gros fourbes et les affrontements n'en deviennent que plus absorbants. L'architecture des maps laisse donc la part belle aux combats rapprochés et dès mes premiers assauts, j'ai pris part à pas mal de batailles d'anthologie. La dernière fois, on s'est retrouvé à mi-chemin de la base adverse sur un petit sentier pittoresque, quand une demi-douzaine

Ce niveau n'est pas sans rappeler celui de Stalingrad sur BF1942. En fait, c'est le même décor mais l'ensemble de la map a été revu, corrigé et optimisé (heu, et défragmenté... ?).

Au royaume des add-on, les mods sont rois

Le problème de BF Vietnam, c'est Eve of Destruction... Kesskidi ? En fait, il s'agit d'un mod conçu par la communauté des joueurs de Battlefield et là où ça fait mal, c'est que les premières versions sont déjà prometteuses. Et bien sûr, c'est complètement gratos. Je vous l'accorde, tout n'est pas encore aussi bien huilé que sur BF Vietnam et il faudra sûrement attendre encore un peu pour voir apparaître des versions bien avancées, mais les niveaux sont là, les armes et les véhicules aussi. Alors comme un lecteur averti en vaut deux, n'hésitez pas à essayer Eve of Destruction avant de vous précipiter sur BF Vietnam. Vous voilà prévenu, ne venez pas ensuite pleurnicher sur le palier de la rédaction. À bon entendeur !







TIPS JEU

Soyez sans pitié, n'hésitez pas à sacrifier les détails graphiques sur l'autel de la fluidité pour jouer dans de bonnes conditions. Et défragmentez un bon coup avant de jouer, c'est important ça.



Les fougères, le refuge préféré du soldat vietnamien.



Un bon équilibre entre les classes est indispensable pour progresser, ça évite que les joueurs ne se dispersent trop et ça donne toute son importance au jeu d'équipe.

d'AK-47 sur pattes a commencé à dévaler la colline d'en face. Alors que j'étais sur le point d'abandonner courageusement mes camarades, la cavalerie est arrivée à la rescousse et un avion de chasse a largué une généreuse coulée de napalm sur la foule en délire. Du coup, le barbecue géant auquel nous avons tous participé – un peu à contrecœur, je l'avoue – était particulièrement impressionnant et au moins, tout le monde était réconcilié.

Une armée bien armée

Je vous rassure, si on joue bien, on arrive à coordonner ses attaques et à prendre des positions stratégiques de manière efficace. Oui, car globalement, ça reste du bon vieux Battlefield des familles, pas de doutes là-dessus, les habitués retrouveront leurs marques plus rapidement qu'ils ne l'auraient peut-être souhaité. C'est un peu ça qui est dommage justement : on aurait bien aimé avoir droit à des nouveautés plus flagrantes que des maps inédites et l'arrivée de nouveaux véhicules (ou de nouvelles armes pas vraiment nouvelles). Tiens, justement, parlons-en : désormais, les chars Sheridan, T54 ou Patton sont de la partie. L'artillerie n'a pas non plus été oubliée, avec le M110 ou le M46. Quant aux avions, ils sont représentés par les Phantom et les Corsair pour les Américains et les MIG 21 et 17 du côté viet. Les hélicoptères ont également leur mot à dire – vive le Cobra – et on peut même transporter les tanks légers avec un treuil placé sous les Chinook ou les Mi 8 Cargo. Détail sympa : quand on est transporté par un hélico, on peut arroser nos camarades depuis les flancs, ce qui s'avère bien pratique pour préparer un atterrissage. Du côté des armes, seuls les Vietnamiens ont un attirail relativement original, avec des armes blanches redoutables et la possibilité de planquer des pointes métalliques sur le sol pour chasser le sanglier ou le marine isolé. Mais pour tout le reste, c'est du déjà vu mille et une fois, avec grenades, M-quelque-chose et lance-roquettes réglementaires.

Paint It Black

Maintenant, les choses qui fâchent. Au bout de quelques heures, on se dit qu'on a pas tout vu, que c'est pas possible, qu'il doit bien y avoir des nouveautés cachées quelque part… Mais non, c'est tout. Je sais pas ce que vous en pensez, mais moi, je trouve ça quand même un peu maigre, surtout qu'après, c'est le portefeuille qui va le devenir (50 euros TTC l'unité tout de même). Pour compenser tout ça, heureusement, l'ambiance sonore est particulièrement détonante. Comme je vous le disais le mois dernier, on voit passer les hélicos au-dessus de nos têtes avec la fameuse Chevauchée des Walkyries et des jeeps foncer avec la sono à fond - Edwin Star ou les Box Tops, ça déchire les membranes. C'est un détail, mais si vous appréciez un tant soit peu le Old Rock, ça donne des ailes sur un champ de bataille, croyez-moi. En plus, on peut insérer nos MP3 comme sur GTA 3. Bon, je ne passerai pas trois plombes sur le côté technique : le moteur 3D, le Refractor 2, a été un peu amélioré mais franchement, ça ne saute pas aux yeux. C'est ni très beau, ni trop laid. Les décors sont bien rendus mais, par contre, les persos sont affreusement modélisés, là pas de doute, c'est bien du Battlefield. L'optimisation du code réseau, elle, était encore perfectible sur ma version de test car le lag était récalcitrant pendant mes parties. Malgré ça, voilà du bon BF Vietnam pour nourrir les habitués ou pour donner aux autres l'envie de s'y mettre. Mais si vous étiez déjà un peu lassé par BF1942, soyez prudent, ça pourrait vite recommencer…

Blutch



Un peu de technique

Malgré un Athlon XP 2600+, 512 Mo de Ram et une Radeon 9600 Pro, il était préférable de basculer en 800x600 pour aller jouer sur le Net, sinon le soft avait tendance à oublier pas mal d'images par seconde en chemin. Alors effectivement, avec une telle résolution des années soixante, ça flatte moins la rétine mais c'est le seul moyen de compenser les affres du lag qui n'en rate pas une pour nous déstabiliser. Vivement que la 1re compagnie de patches arrive en renfort.



En Deux Mots

BF Vietnam n'apporte pas de grands chambardements à la série, mais il viendra briser la routine des habitués de BF1942. Les maps, qui sont quasiment toutes réussies, les véhicules et la bande-son apocalyptique donnent vraiment envie de rempiler. Reste à savoir pour combien de temps…

- + Les maps bien différentes de BF1942
- + La cargaison de nouveaux véhicules
- + La bande-son d'enfer
- − Aucune révolution
- − Ça lagge encore pas mal
- − On a vite fait le tour des nouveautés

6	Technique
6	Artistique
3	En solo
7	En multi

Intérêt

JEU COMPLET

LE MUST DE LA STRATEGIE SE RENFORCE !

BLITZKRIEG
BURNING HORIZON

Blitzkrieg, considéré par la presse et les joueurs comme la référence des jeux de Stratégie Temps Réel 2nde Guerre Mondiale revient avec une extension officielle : **Burning Horizon !**

Pour le prix d'une simple extension, **Blitzkrieg Buning horizon** est un véritable jeu complet (Stand alone) qui vous propose une IA encore plus poussée, de nouveaux objectifs de mission, de nouvelles unités, une campagne massive inédite, de nouvelles missions, une nouvelle nation à affronter et de nombreuses améliorations de gameplay.

Véritable soutien pour **Blitzkrieg**, cette extension vous permettra de commander vos troupes en Sicile, dans les Ardennes, à Tripoli, à Tobruk et en Normandie pour une expérience stratégique encore plus poussé en solo et multijoueur !

Les renforts sont là, ils n'attendent plus que vous !

Burning Horizon
stand alone

Blitzkrieg
nouveau prix

CD PC



WWW.BLITZKRIEGFRANCE.COM

Communauté, infos, téléchargement, forum et bien plus encore...

cdv

FOCUS

Splinter Cell

Pandora Tomorrow

INFILTRATION & ANTIPRODUCTIVITÉ



QUAND ON BOUCHE LES TROUS DU PAYSAGE AVEC DES BARRES ET DES CUBES IMAGINAIRES, C'EST QU'ON A TROP JOUÉ À L'EXCELLENT TETRIS. ET QUAND ON OBSERVE LA POSITION DES VENTILATIONS ET DES GOUTTIÈRES POUR RENTRER DANS LA RÉDAC PARCE QU'ON A OUBLIÉ SON BADGE, C'EST QU'ON A BEAUCOUP, BEAUCOUP, JOUÉ À L'EXCELLENT SPLINTER CELL : PANDORA TOMORROW. OUI, INNOVER DANS LES JEUX VIDÉO, C'EST POSSIBLE, EN FAIT.



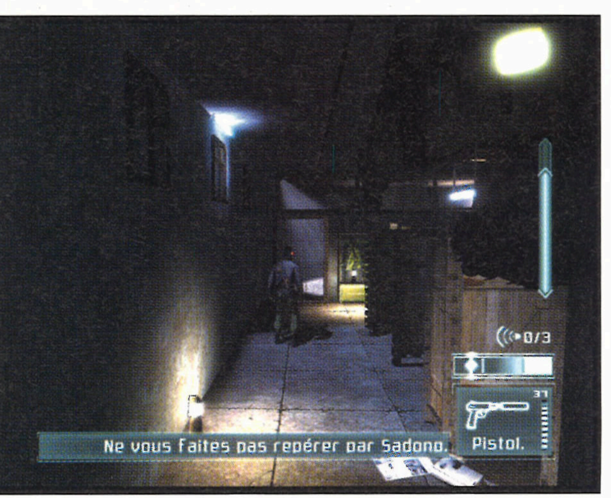
Un grand moment de solitude.



« J'entends des pas ! » Euh non, c'est moi qui viens de siffler. Achète un sonotone, vieux.



Sam Fisher a appris à ouvrir les portes tout en portant un corps ! Il n'est pas si abruti que ça, ce garçon.



Le point rouge rétrécit avec réalisme selon la distance, il indique juste l'endroit précis du tir.



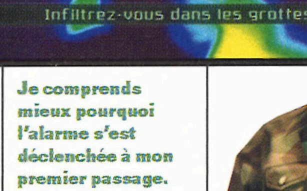
CONFIG MINIMUM CPU 1 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE 3D 64 MO
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR UBI SOFT/CANADA
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



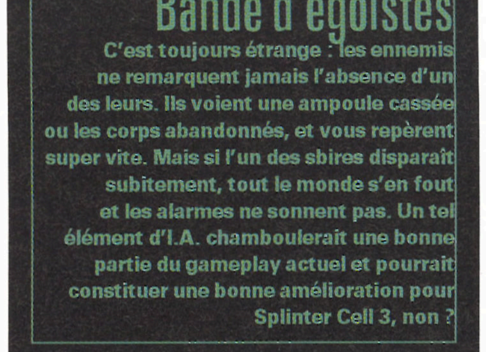
Comme vous le savez, en ces temps futurs d'espionnage high-tech et de trafic d'informations, les États-Unis doivent plus que jamais protéger leur mission internationale de démocratisation des peuples « pas comme eux ». Selon le scénario de Pandora Tomorrow, c'est au Timor oriental que les G.I. ont été lâchés, avec la noble tâche d'entraîner l'armée de cette démocratie naissante. On ricane jaune (voir encadré Tom Clancy). Le grand méchant, c'est Suhadi Sadono, un guérillero indonésien depuis longtemps à la tête du Darah Dan Doa. Malgré la perte de l'appui de la CIA en 1999, ce mouvement terroriste continue de prospérer grâce à ce chef charismatique (et ses champs de cannabis) Au début de Pandora Tomorrow, Sadono organise un attentat contre l'ambassade des États-Unis à Djakarta, puis investit les lieux. Vous êtes Sam Fisher : un gros tas de muscles mal rasé et membre-clé de l'organisation secrète Échelon 3. Et Sam ne tarde pas à arriver sur place. Pourtant, son but est tout autre que la libération des otages survivants. Il doit récupérer de précieuses informations. L'histoire se dévoilera doucement à coups de documents téléchargés et de conversations espionnées. Vous commencerez par suivre la trace du bras droit de Sadono, un mercenaire nommé Soth. Vous visiterez ainsi le Timor, mais aussi les labos romantiques de Paris. Vous ferez un petit tour en train complètement irréaliste (le niveau de jeu le plus dynamique et cinématique de tous). Puis les contreforts de Jérusalem vous proposeront un choix important de ruelles et de passages surélevés, pour ensuite vous laisser jouer au chat et à la souris dans les larges sous-sols de la ville sainte. Plus tard, les duels se feront au soleil levant d'Indonésie, où le moindre coin d'ombre sera votre ami. Attention à ce que la vôtre ne vous trahisse pas. Chaque niveau permettra à un aspect de la furtivité de s'épanouir.

Copie qu'on réforme

C'est du peaufinage de Splinter Cell qu'Ubi nous a fait là. Une pointe de mouvements en plus, un zeste de gadgets utiles et un peu d'élagage : la finesse et la subtilité y gagnent beaucoup. Jouer bourrin



Je comprends mieux pourquoi l'alarme s'est déclenchée à mon premier passage.



Bande d'égoïstes

C'est toujours étrange : les ennemis ne remarquent jamais l'absence d'un des leurs. Ils voient une ampoule cassée ou les corps abandonnés, et vous repèrent super vite. Mais si l'un des sbires disparaît subitement, tout le monde s'en fout et les alarmes ne sonnent pas. Un tel élément d'I.A. chamboulerait une bonne partie du gameplay actuel et pourrait constituer une bonne amélioration pour Splinter Cell 3, non ?



Ce laborantin n'est pas blanc comme neige dans ce trafic de lessive.

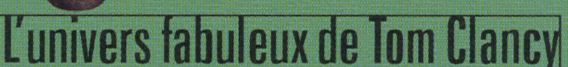


Juste avant cet éclair, j'étais parfaitement caché. Oups, saleté d'orage.



Descente en rappel sous la pluie tombante, quelle classe ! Quel beau screenshot !

n'est d'ailleurs pas conseillé. D'abord parce que les alarmes se déclenchent rapidement. Sans compter la dépense en munitions : ah, on fait le malin, à tirer sur les lampes et les faibles, puis quand vient un passage corsé, on se retrouve à cours de balles comme un gros naze. Ensuite, faut bien dire que malgré ces idées de gilet pare-balles et de casques, c'est encore trop facile de buter ou d'assommer chaque troufion l'un après l'autre pour avancer. Pour profiter du jeu, il faut se faire violence et rester du côté furtif de la Force. Patienter, surveiller les patrouilles et les contourner au lieu de les rosser bêtement, c'est l'essence de Splinter Cell ; prenez donc le temps de vous amuser ! Et quand l'opposition est trop massive, c'est à vous de faire les bons choix selon votre matériel. En ne forçant pas trop sur le quickload, on peut alors être fier de ses actions spectaculaires. Pour l'aspect athlétique du jeu, le chemin linéaire n'est pas trop dur à découvrir : un tuyau là, un rebord de fenêtre ici, une corde, etc. À part un ou deux efforts pour laisser un peu de liberté au joueur, c'est toujours aussi simpliste que la ligne éditoriale de CNN. Faut apprendre à vivre avec. Au moins, la difficulté ne vient plus de la prise en main, nettement améliorée. On peut, par exemple, utiliser le câble optique directement dans les options d'ouverture de porte, sans avoir à l'équiper et gnagnagna. De même, l'option « entrouvrir » a disparu, vu son inutilité. Au final, Pandora Tomorrow ne se démarque pas énormément de son grand frère, mais l'intérêt, c'est que l'on y reste accroché des heures comme un Sam Fisher à sa corniche. La campagne solo est assez longue (une vingtaine d'heures), prenante, et tous les fans en seront satisfaits.

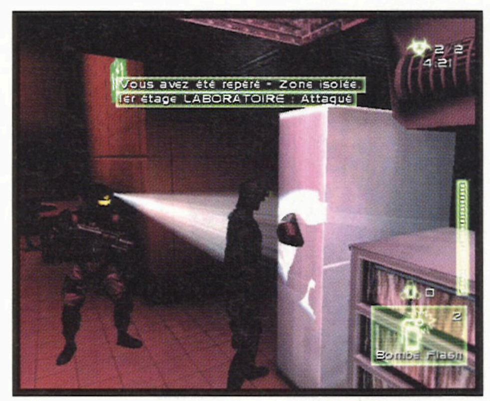


L'univers fabuleux de Tom Clancy

Le Timor oriental est réellement indépendant depuis le 20 mai 2002, à la suite d'un référendum tenu en 1999. Cela malgré une sévère répression de la dictature indonésienne de l'époque, un régime qui a toujours été favorisé et appuyé par les États-Unis depuis sa mise en place en 1975. Donc, en 2006, l'armée américaine entraîne celle du Timor oriental, alors qu'en 1999, pendant les massacres, elle leur refusait aide et protection. Nan vraiment, cette jolie blague va faire plaisir à l'unique force d'intervention australienne de l'ONU, « l'Interfet. » N'oubliez pas votre combinaison anti-cynisme avant de jouer.

Caprice des dieux, caprice à deux

Tout le monde sait que Pandore est une femme créée sur l'ordre de Zeus, pour foutre le boxon chez les hommes un peu trop vantards, grâce à sa boîte empoisonnée mal fermée. Depuis quelque temps, ce nom m'évoque plus un jeu parfait pour se faire des parties de chasse à l'homme online,



Qui a posé un énorme cadenas sur le frigo ? À moins que ce ne soit un modem pour pirater l'objectif ?

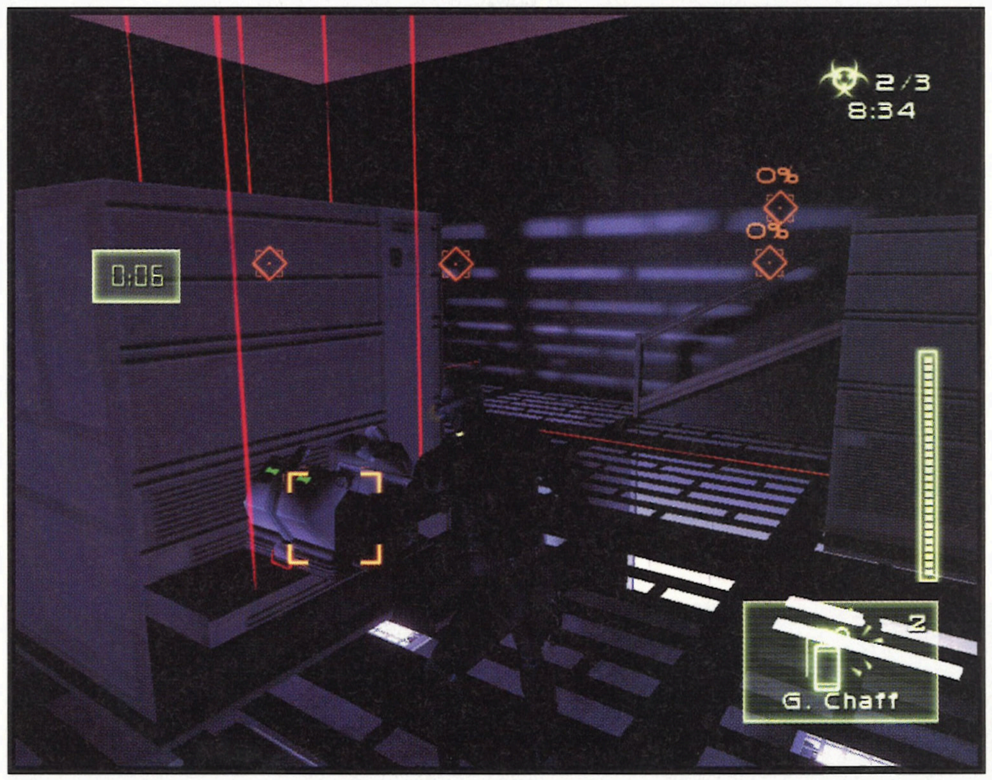
Pandora Tomorrow ne se démarque pas énormément de son grand frère, mais on y reste accroché des heures comme un Sam Fisher à sa corniche.



Accès refusé au boîtier, et mercenaires aux fesses. Deux bonnes raisons d'utiliser ses jambes.

Un peu de technique

N'espérez pas bidouiller un tas de réglages techniques dans Pandora Tomorrow, on ne vous laissera choisir que la résolution (1280x1024 max en multi, 1600x1200 en solo) et le niveau de qualité graphique. Du coup, en multi, ça aliase sec, avec plus de « marches » dans le décor que dans l'Empire State Building. Comptez du 1,5 GHz avec 512 Mo de Ram et une carte 3D 64 Mo au minimum pour jouer dans le confort. Le jeu tournera alors très bien, avec quelques ralentissements quand la végétation est vraiment trop fouillée (c'est rare). Le moteur d'Unreal est bien exploité : effets de feu ou de fumée, dédoublement d'images, flous. Les animations aussi ont été améliorées et les éclairages sont toujours aussi réussis.



Saboter les rayons laser temporairement, puis neutraliser l'objectif, tout cela sans se faire choper. Dur métier.

Déjà Vou

De l'hôpital en construction au laboratoire en déconstruction, l'atmosphère des cartes de SCPT est un petit peu trop répétitive. Quelques-unes tirent leur épingle du jeu, notamment le cinéma ou la « Vertigo Plaza », mais les autres manquent souvent de personnalité. C'est parce que les efforts se sont une fois de plus portés sur le gameplay avant tout. Elles sont donc parfaitement construites. Les objectifs sont parfois éloignés, parfois regroupés et super-défendus avec des lasers et des caméras. Un coup, le niveau possède une ou deux grandes salles, un coup, c'est un réseau de petits couloirs. Une chose est sûre, quand vous maîtriserez tous les trajets d'un objectif à l'autre avec les yeux fermés, vous allez poutrer tout le monde.



Euh... Ubi ? C'est-à-dire que ta pub, là... Ça se voit. Un peu.

en un contre un. D'où le titre juste au-dessus. Le multi de Pandora Tomorrow comble un espace trop délaissé par les autres jeux du genre, les parties intimement multijoueur. C'est vrai quoi, tout le monde n'a pas le temps de jouer aux MMOFPS, ni l'envie de se battre avec 31 autres soldats ingénieurs/médics pendant des heures. SCPT, c'est du deux contre deux maximum (voire du deux contre un seul l33t w4rriOr) et c'est étudié dans les moindres détails pour fonctionner. C'est pourquoi le gameplay prend parfois le dessus sur le réalisme. L'effet de la lampe torche des mercenaires, par exemple, n'est qu'un gros rond lumineux, qui ne se déforme même pas avec la distance ou les obstacles. Son efficacité est néanmoins certaine. De même, les développeurs n'ont pas pu fournir des modes de jeu trop différents. Neutralisation, extraction et sabotage
ne sont que des variantes avec les mêmes objectifs : les containers de virus NDI33. Qu'on les pirate à distance, ou qu'on les vole pour les ramener au point de spawn, c'est presque pareil. Idem pour les cartes qui se ressemblent pas mal. Perso, je trouve ça normal, Ubi Soft n'avait pas trop envie de saborder son boulot de précision en expérimentant dans tous les sens. Ces défauts ont l'avantage d'être assumés, au nom du gameplay. Ayant cela en tête, voyons ce qu'il a dans le bide, ce jeu.



Le laser est très pratique pour discerner les cibles. En revanche, on perd le réticule de l'arme et son détecteur de mouvement.



Ouch. Tirer au pif dans le décor peut s'avérer payant, au final. En tout cas, le faux plafond, ça ne protège pas bien.

La tension durant les parties est telle qu'il est difficile de garder son sang froid.



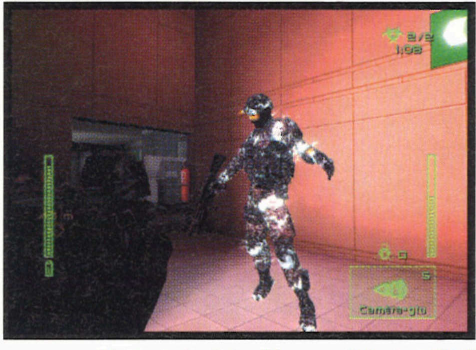
Vas-y, cours lapin ! Moi ça m'arrange pour te repérer.

Sam Fisher et Claire Obscur, couple idéal

L'aspect artistique multi et solo n'est pas en reste sur ce titre, si ce n'est un ou deux trucs ratés (effet de taser moyen, flammes du fusil d'assaut pas crédibles,...). C'est beau et l'ambiance, toujours basée sur les contrastes d'ombre et de lumière, est parfaite, autant en multi qu'en solo. Juste une petite plainte sur le gros HUD un peu lourdingue. Côté son, aucun problème, ils ont même évité d'embaucher Michel Leeb pour faire les doublages. Pas de voix super cliché, voire racistes cette fois, ouf ! Est-ce que les cinématiques ont été améliorées ? Est-ce que Cyd aime Warcraft ? Est-ce que Atomic est alcoolique ? Évidemment ! La mise en scène est meilleure que jamais. Pour le reste, admirez donc les screenshots.

Jouez au plus pourri

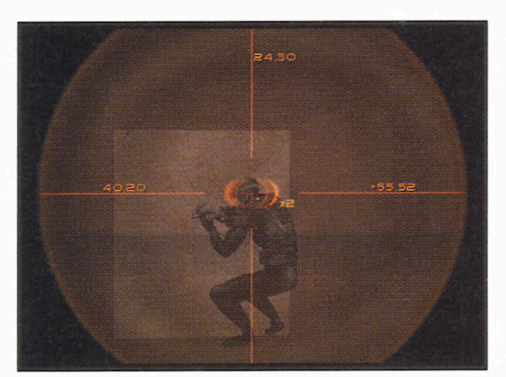
On vous l'avait expliqué : Sam Fisher n'est plus tout seul. Il existe maintenant de nombreux ninjas suréquipés qui luttent contre le terrorisme. Ils font partie du Shadownet et vous les incarnez. À moins que vous ne préfériez les mercenaires de l'ARGUS (ridicule, n'est-il pas ?), véritables tanks humains bien décidés à défendre leur saleté biologique, le background étant basé sur l'histoire solo. À vrai dire, quelle que soit votre vocation, burnée ou sautillante, jouer et apprendre les possibilités des deux camps s'avérera incontournable pour maîtriser le mode multijoueur de Splinter Cell. Que vous attaquiez en bondissant partout comme une folle, en vous faufilant, et en trompant les défenses locales, ou que vous défendiez au fusil d'assaut, en crachant des grenades et en pondant des mines, la philosophie restera la même : connais ton ennemi. Le gameplay de Pandora Tomorrow est suffisamment riche pour non seulement utiliser



Alors, ça te chatouille ou ça t'électrouille ?

« Vous montez ou vous me descendez ? »





Les positions de tir (arme dégainé, snipe) sont clairement visibles, et le headshot est mortel. Adieu.

Le poids des images, le choc du coude dans la gueule

Quel meilleur moyen pour illustrer les deux points de vue différents qu'un petit affrontement direct. O.K., c'est de la mise en scène, mais si proche de la réalité.



ou les adversaires. Gagner était un but, se faire haïr en devient un autre. Et le plus important : ne jamais paniquer ou vous êtes mort. Vu la tension durant les parties, ce n'est pas facile de garder son sang froid. Drôle, immersif et original, le multi de SCPT est un vrai tueur de productivité en puissance. Rien qu'un petit réseau avec deux PC et c'est la fête. Bientôt, avec les premiers commentaires des joueurs, les développeurs sauront dans quelle direction orienter leur beau bébé. On attend donc leurs réactions. Non, je ne suis pas déjà lassé des premières cartes et modes de jeu, mais on est des joueurs, on en veut toujours plus. Vite. Et pourquoi pas un Splinter Cell online dans un monde persistant, avec plein de joueurs qui doivent s'éviter en permanence ? Euh, oui, bon, je vais laisser bosser les gens compétents…

Fumble



Reviens ici avec mon tube de dentifrice vert fluo, ou je te grille les roustons !

à bon escient tous les gadgets fournis, mais aussi se permettre de les détourner, en inventant de nouvelles stratégies. Les grenades servent à tuer ou à débusquer les espions ? En passant dans l'alarme laser, l'espion est-il stupide ou essaye-t-il de tendre un piège à son ennemi ? Sur le terrain, on peut craindre que certaines armes soient plus utilisées que d'autres. Ainsi, les outils pour espionner les conversations des autres s'avèrent parfois totalement inutiles. Sauf si vous êtes un savant fou et que vous aimez concevoir des plans machiavéliques à voix haute. Sinon, vu la précision de l'équilibrage, je pense qu'un certain favoritisme dans le matos sera sévèrement puni par un adversaire capable de tout utiliser.
C'est clair, le moindre coup de péripatéticienne est le bienvenu pour prendre l'avantage sur le

En Deux Mots

Si vous avez aimé Splinter Cell, et que vous en vouliez plus, n'hésitez pas à vous payer cette nouvelle campagne solo tout à fait honorable. Sinon le mode multi de Pandora Tomorrow justifie à lui seul l'achat de ce titre hors norme. On se demande comment ils ont pu faire tenir autant de gameplay dans un seul jeu. Ce pari d'Ubi Soft ne révolutionne pas le genre, mais répond à un énorme manque avec une clairvoyance impressionnante.

- + Une bonne campagne solo
- + Multi novateur et réussi
- + Idéal pour les petits groupes de joueurs
- − Solo toujours aussi dirigiste
- − Interface générale un peu pourrie
- − Un HUD envahissant

7 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
9 INTÉRÊT

Colin McRae Rally 04

COURSE CONTRE LA MONTRE

OH, TIENS, COLIN 04 ! DÉJÀ ? MAIS LE TROISIÈME ÉPISODE DES AVENTURES DE MONSIEUR MCRAE N'A PAS ENCORE UN AN ! BEN DITES DONC, ILS NE PERDENT PAS DE TEMPS CHEZ CODEMASTERS, LA VITESSE, C'EST VRAIMENT LEUR MAÎTRE MOT. RASSUREZ-MOI MESSIEURS, VOUS AVEZ EU LE TEMPS DE RAJOUTER DES TRUCS AU PASSAGE QUAND MÊME ?







CONFIG MINIMUM 1,5 GHz, 512 Mo, GeForce 4 Ti4200
ÉDITEUR Codemasters
DÉVELOPPEUR Codemasters/Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en français



Apparemment frappés par le syndrome EA Games – une maladie qui se répand à vive allure dans les studios de développement – les maîtres du code sont bien décidés à exploiter leur série phare jusqu'au bout. En tout cas, avec plus d'un million d'exemplaires vendus rien qu'en France, la série se porte bien et le rythme de croisière est atteint par les développeurs qui arrivent désormais à faire coïncider le numéro des versions avec l'année de sortie. En plus, selon nos agents infiltrés, un cinquième opus serait déjà en préparation dans les bureaux de Codemasters. Bref, c'est maintenant qu'on va savoir si on a eu raison de vous dire du bien de Colin 04 en février.



Les suspensions des voitures imprègnent leur inertie aux véhicules de façon très réaliste, on a vraiment la sensation d'être sur des amortisseurs.

Ma carrière avant tout

Colin McRae Rally 3 était plutôt avare en modes de jeu, j'attendais donc ce nouvel opus au tournant, mais pas de soucis, les menus sont suffisamment garnis. Pour se chauffer un peu le bout des doigts, on peut déjà lancer des courses simples en mode Rallye, histoire de se remettre le gameplay de Colin bien en main. Ensuite, il faudra débloquer la plupart des circuits en mode Championnat avant de pouvoir les labourer à loisir en mode Spéciales, c'est-à-dire avec un chrono classique. Oui je sais, le coup du déblocage, c'est lourd, je dirai même que ça pèse des tonnes, mais il faut prendre son mal en patience et se farcir tous les circuits de ce mode Championnat (qui correspond en fait au mode Carrière). Remarquez, quand on se prend au jeu, c'est pas si désagréable : les spéciales s'enchaînent rapidement, l'état du bolide est conservé d'une course à l'autre et il faut penser à réparer sa voiture là où elle en a besoin. À la fin, un mode Expert devient également disponible pour tous les prétentieux ou les plus doués en passe de le devenir, avec vue interne et dégâts maximums obligatoires. Ultime récompense, les meilleurs pilotes en mal de reconnaissance pourront ensuite inscrire leur score sur le site Web de l'éditeur. Enfin, un mode Réseau a bel et bien été implémenté, avec la possibilité de défier jusqu'à huit joueurs en tout et pour tout, aussi bien sur le Net qu'en réseau local. Mais quelque chose me dit qu'on pourrait bien vous en reparler d'ici quelque temps dans la rubrique prévue à cet effet.

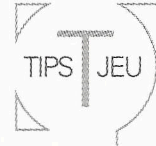
Débridée

La bêta qu'on avait eue en février laissait déjà augurer du meilleur et je n'ai pas été déçu. Les sensations de conduite sont excellentes, comme à l'accoutumée.
La voiture réagit de manière réaliste, avec une véritable inertie et un comportement sur route bien différent en fonction du revêtement des circuits. Même si Colin 04 ne verse pas vraiment dans la simu, le gameplay en matière de pilotage semble avoir mûri sur cette dernière version.
La maniabilité est tellement soignée que les contrôles sont très agréables au clavier, avant de devenir carrément jouissifs quand on passe

au pad. Prendre les virages à toute allure, déraper comme un cochon, braquer et contre-braquer avec un monstre de 300 chevaux à 5 500 tr/minute équipé d'une boîte de vitesses séquentielle X-trac à six rapports en position longitudinale, c'est un grand moment de bonheur (Atomic, sors de ce corps !). Attention quand même, avec mon adaptateur manettes PS2, le vibreur était activé en permanence et il était impossible de le désactiver. Après une heure ou deux de conduite, j'étais atteint par une tremblote aiguë et j'avais les poignets en compote comme si j'avais manié le marteau-piqueur pendant une demi-journée.

Emmenez-moi

Les courses se déroulent dans les huit pays traditionnels : Grèce, Japon, Suède, Espagne, Angleterre et compagnie, ce qui nous amène à un total de... mmmh, je compte, bougez pas... voilà, 52 spéciales et 7 pistes d'essais très exactement. Si les circuits sont parfaitement designés, avec des courbes

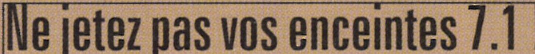


Inutile d'abuser du frein à main, je sais que ça en jette toujours mais la plupart du temps, un bon coup de pédale suffit pour amorcer un virage. Frimer ou conduire, il faut choisir.





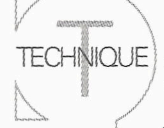
C'est maintenant le minimum exigé dans une simulation de rallye, la poussière doit se déposer progressivement sur la carrosserie. C'est qu'on prend vite des goûts de luxe.



Ne jetez pas vos enceintes 7.1 !

Non, ça n'était pas une vague fumisterie ! Codemasters s'était pas mal vanté du gros travail en matière de son qui avait été soi-disant effectué sur Colin 04 (et Race Driver 2, mais on en reparlera en temps voulu). Figurez-vous que ça n'était pas un air de pipeau joyeusement balancé pour endormir les journalistes et les détourner d'un éventuel manque de nouveautés. Avec une carte son compatible EAX 4.0 (Audigy 1 ou 2 par exemple), l'acoustique générale de l'habitacle en vue interne bénéficie d'un rendu incroyable, on entend tous les petits graviers qui ricochent et les branches qui frôlent la carrosserie. Toutes les surfaces des circuits sont analysées par le hardware et la projection sonore est calculée en temps réel. Oui, moi aussi je serais sceptique si je lisais ça comme ça, mais je dois avouer que c'est vraiment bluffant, essayez et vous verrez. Enfin vous entendrez.

mesquines et des tracés variés, les décors sont sans surprises. On retrouve donc nos traditionnelles pistes enneigées, boueuses ou recouvertes d'une énorme couche de poussière et quelque part, c'est tant mieux. Heureusement qu'ils nous ont pas inventé des spéciales au milieu de la lave en fusion ou dans les gorges du Verdon. Je passe assez vite sur les véhicules disponibles, c'est du grand classique : Ford Focus ou Puma, Subaru, Mitsubishi EVO 7 ou encore Citroën Xsara, bref, la seule chose à signaler c'est qu'elles se déclinent en deux classes différentes, les quatre et les deux roues motrices, ces dernières étant généralement plus faciles à prendre en main. Colin 04 nous



Les circuits qui exploitent le mieux le nouveau rendu sonore du soft sont ceux d'Espagne et du Japon, tandis que la Suède est le pays qui utilise le moins la technique EAX 4.0.

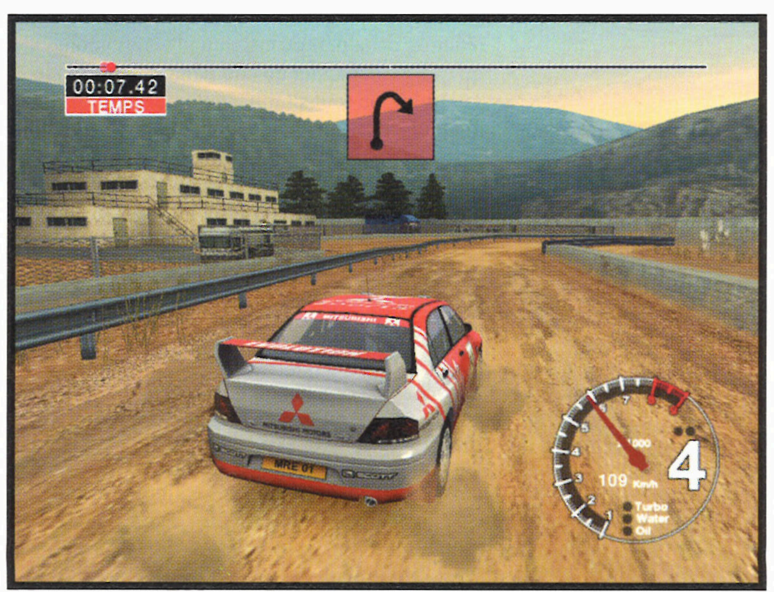


laisse aussi conduire des voitures bonus ou des légendes mécaniques issues du Groupe B, autrefois radiées à la suite d'accidents mortels. Pas étonnant du reste, faut vraiment être d'humeur suicidaire pour se lancer dans un rallye avec une 2 CV.

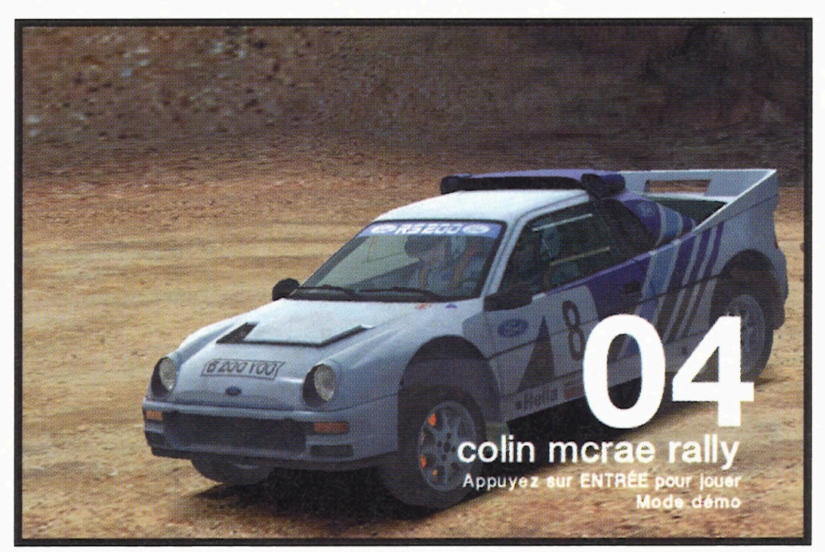
Je veux avoir mal

Je vous ai gardé le meilleur pour la fin, c'est notre invité mystère : il s'agit des dégâts. C'est le véritable gros changement apporté à la série. Maintenant, on peut vraiment défoncer la voiture d'une manière significative. Dans Colin 03, on pouvait déjà se séparer de bouts de carrosseries un poil

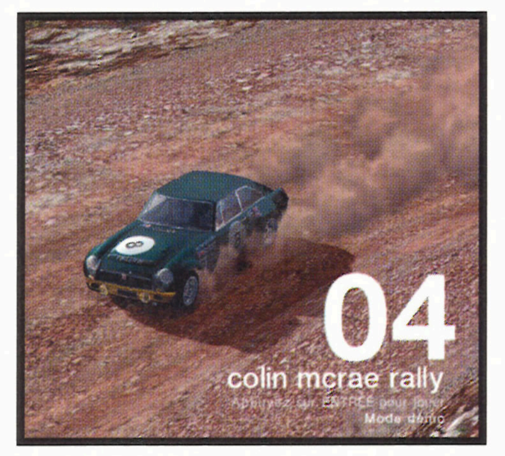




On peut désormais surveiller l'huile et l'eau grâce à des voyants lumineux situés près du compteur. Pratique pour savoir s'il faut s'arrêter sur une aire de repos pour laisser refroidir tout ça.



Les replay, c'est l'occasion d'admirer tranquillement les effets graphiques et la modélisation des voitures. Regardez bien, on arrive même à percevoir les freins à disque ventilés.



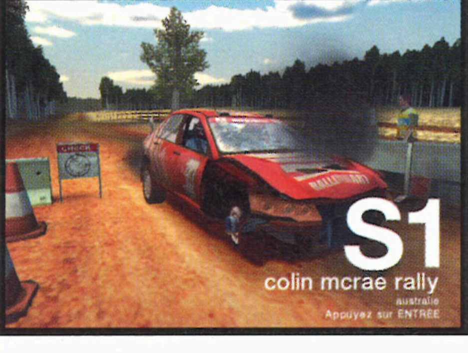
La fumée soulevée par les voitures est tellement crédible qu'on pourrait l'utiliser pour communiquer en langage Sioux. Si si.



Même pendant un instant d'égarement, impossible de retrouver les sensations de Carmageddon.



À la fin de la course, on peut mesurer l'étendue des dégâts infligés au véhicule. Là, je me suis grillé niveau assurance auto.



Un peu de technique

Inutile d'aller cambrioler un revendeur taïwanais pour dérober un stock de RAM, ni même d'aller dérober un prototype secret de carte vidéo dans les labos d'ATI ou Nvidia : Colin 04 est très fluide sur le PC du joueur moyen. Avec une Radeon 9600 Pro, le soft tourne comme une horloge en 1152x864 et en 32 Bits. À noter qu'il devrait être dispo aussi bien sur CD que sur DVD.



« Les exploits d'un chevalier solitaire dans un monde dangereux : le chevalier et sa monture, un héros des temps modernes. »



trop encombrants ou briser les vitres, mais là, les développeurs n'y sont pas allés de main morte. Si on n'a vraiment aucun respect pour les fortunes roulantes, il est possible de crever les pneus, griller le moteur, fracasser les portières et arracher la tôle comme du papier craft. Bien sûr, tout cela influe sur la conduite ; par exemple, si la direction est touchée, la voiture devient réellement incontrôlable. Un petit reproche au passage : j'ai eu beau enfoncer des troncs d'arbres dans ma carrosserie, retourner la voiture dans tous les sens, impossible d'obtenir la moindre réaction de la part du copilote. J'aurais voulu qu'il laisse échapper un couinement de surprise, qu'il hurle ou tout simplement qu'il me dise quelque chose, mais non, il restait imperturbable à débiter ses indications comme si on l'avait dispensé de ses centres nerveux. Mais ce détail mis à part, Codemasters a bien réussi son coup sur la gestion des dégâts, ça donne envie de freiner dans les virages et ça limite pas mal le côté arcade.

Encore !

Franchement, si vous avez beaucoup joué à Colin 3, les graphismes de ce quatrième épisode ne vont pas vous dépayser des masses. Les décors sont réussis, certes, mais ils restent souvent très vides. Les textures n'ont rien d'excitant et les reflets, bah c'est du déjà-vu. Non, là où Colin 04 se démarque, c'est dans la modélisation des monstres mécaniques.

Les développeurs de Codemasters sont d'authentiques maniaques : les véhicules sont représentés dans le moindre détail, même les jantes sont modélisées avec soin. C'est de l'art. Et comme je vais pas taper deux fois la même chose, pour tout ce qui concerne le son, reportez-vous à l'encadré. Avec son gameplay au poil, ses circuits aux petits oignons et ses nouvelles déformations, voilà un Colin 04 qui s'en tire très bien, encore une fois. Mais attention petit Colin, il se pourrait bien que les choses se compliquent légèrement avec l'arrivée du futur Richard Burns Rally, prévu pour le mois prochain. En attendant, c'est Colin ou rien.

Blutch

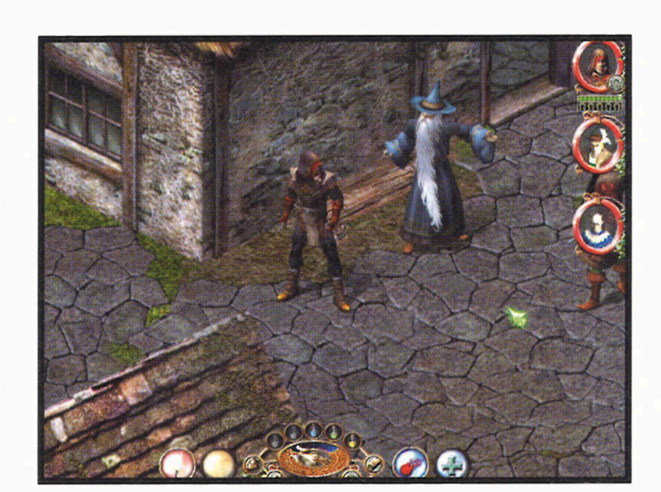
En Deux Mots

ENCORE UNE FOIS, PAS DE SURPRISES, COLIN MCRAE RALLY S'IMPOSE COMME UNE RÉFÉRENCE EN MATIÈRE DE JEU DE COURSE. LE GAMEPLAY EST FIDÈLE À LUI-MÊME, LES CIRCUITS SEMBLENT AVOIR ÉTÉ TRACÉS PAR UN GÉOMÈTRE EXPERT ET LA MODÉLISATION DES CAISSES EST UNE VÉRITABLE LEÇON DE CARROSSERIE. DOMMAGE QUE LES DÉVELOPPEURS SE CONTENTENT D'AMÉLIORER LA SÉRIE SANS LA RÉVOLUTIONNER.

- \+ Le pilotage irréprochable
- \+ Les dégâts très poussés
- \+ La modélisation exemplaire des véhicules
- \+ Les effets sonores
- − Peu de nouveautés flagrantes
- − Décors souvent trop dépouillés



7	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT











CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 128 Mo de RAM
ÉDITEUR SG DIFFUSION
DÉVELOPPEUR ASCARON/ALLEMAGNE
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS SUR LA VERSION TESTÉE

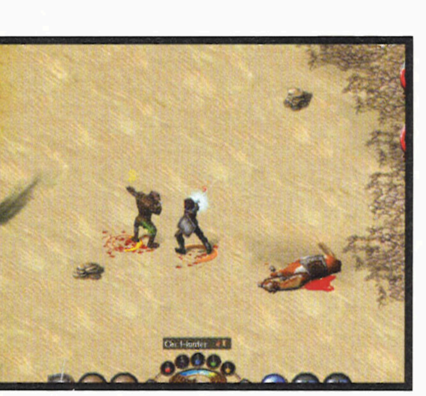
Sacred

ACTION/RPG

MASSACRER DES HORDES DE MONSTRES EST UN PASSE-TEMPS QUE J'AFFECTIONNE PARTICULIÈREMENT. IL NE FAUT PAS CROIRE POUR AUTANT QUE CLIQUER SUR DES CRÉATURES SUFFIT À MON PLAISIR. SACRED L'A BIEN COMPRIS EN PROPOSANT PLEIN DE MATOS, UNE AMBIANCE IMMERSIVE ET DES BATAILLES MÉMORABLES. MIAM.



Ces portails sont éparpillés partout dans le monde pour permettre de se déplacer rapidement d'un endroit à l'autre.



Cette canaille de monstre a tué mon cheval. Pour la peine, on y va à l'épée histoire de lui trancher un membre ou deux.

S'attaquer à Diablo sur son propre terrain est risqué. Mais Sacred réussit là où d'autres se sont lamentablement mangé un mur d'indifférence. Le secret ? Une multitude de bonnes idées qui arriveraient presque à nous faire oublier le démon de Blizzard. Tout commence face à ce dilemme inévitable : qui vais-je sélectionner parmi les six personnages qui s'offrent à moi ? Le gladiateur, aux muscles saillants, doué pour le combat au corps à corps ? Le séraphin, ange qui vient répandre la parole divine à coups d'épée ? L'elfe des bois, habile au combat à distance ? L'elfe noir, maître de l'assassinat ? Ou bien le vampire, créature de la nuit aux pouvoirs terrifiants ? Tout compte fait, je vais jeter mon dévolu sur le Battle Mage, histoire de jouer avec le feu. Le choix n'est pas aisé car, outre leurs caractéristiques, chaque personnage dispose d'un design très alléchant. Les héros débutent l'aventure solo dans la même région mais dans un endroit propre à chaque classe. Alors que le séraphin posera ses pieds angéliques dans un monastère, le gladiateur entamera ses aventures dans une arène. Quoi qu'il en soit, votre périple démarre sur les chapeaux de roues avec de nombreux monstres à trucider. Au moins, le ton est donné, Sacred ne fait pas dans la dentelle et les amateurs de Diablo devraient y trouver leur compte. Il faut dire que les dialogues se limitent au strict minimum, juste le temps de connaître l'objectif de sa prochaine mission. Et encore ! Le journal de quêtes et les indications sur la map sont tellement bien pensés qu'il est tout à fait possible de ne pas lire les textes et se rendre directement à destination. Une petite flèche vous indique la direction à suivre pour accomplir votre mission. Quant au journal de quêtes, il offre un résumé des objectifs, illustré par une photo de l'endroit où vous avez rencontré votre interlocuteur. On ne peut pas faire plus simple pour trouver son chemin. Pourtant, l'univers est particulièrement vaste et on peut à tout moment dévier de la route principale pour s'engager vers des sous-quêtes et explorer le monde alentour. Les environnements sont plutôt travaillés, rien à redire de ce côté. Les bâtiments et les villes

fourmillent de détails. Une des choses les plus agréables est ce sentiment de vie que l'on peut ressentir tout au long de son aventure. Les PNJ (Personnage Non Joueur) ne sont, pour la plupart, pas figés à un endroit. À croire que chacun vaque à ses occupations. Vous pouvez très bien arpenter les abords d'une ville et aider quelques gardes à tuer une invasion d'orcs ou passer votre chemin. Un Diablo-like avec une telle sensation de liberté, on n'en attendait même pas autant.



La traversée du désert ne sera pas de tout repos surtout avec le boulet que l'on doit escorter.

C'est beau l'efficacité

Le gameplay est tout ce qu'il y a de plus basique : le clic gauche et le clic droit permettent respectivement d'attaquer un ennemi et d'utiliser un pouvoir. Les combats sont précis, et ce quel que soit le nombre d'assaillants. Un coup d'œil suffit à surveiller sa barre de vie ainsi que celle de ses ennemis. Cerise sur le gâteau, les adversaires réagissent plutôt bien. Les archers tentent de se reculer au moindre danger et les guerriers de vous encercler. Le plus gros souci vient de l'interface qui montre ses limites lors d'affrontements très rythmés. Lorsque l'on incarne un magicien, il est quasiment impossible d'exécuter de nombreuses actions en un clin d'œil comme lancer un sort de protection, se guérir et carboniser quelques monstres avec une boule de feu. Le tout en se déplaçant dans tous les sens pour éviter les ennemis. Du coup, le jeu semble particulièrement difficile par moments. Exécuter des sauvegardes à répétitions après avoir tuer trois gobelins devient vite une habitude. Un souci qui ne gâche bizarrement aucunement le plaisir de jeu.
Quand on se sort d'une bataille en un seul morceau après avoir massacré une dizaine d'adversaires grâce à une tactique élaborée en deux secondes, c'est carrément jouissif. À l'instar de Diablo, les combats peuvent paraître bourrins vu de l'extérieur mais je vous assure que le joueur sait exactement ce qu'il fait. Pour preuve, foncer tête baissée au combat est synonyme de mort.

Un peu de technique

Il est possible à n'importe quel moment de zoomer grâce à la molette de la souris. Pour ceux qui désirent jouer avec la vue la plus éloignée, je vous conseille d'avoir 512 Mo de RAM sinon vous risquez de pleurer en traversant une ville.

C'est Sacred-ment bien fichu !

Sacred met l'accent sur l'évolutivité de votre personnage et de son matériel. On peut, par exemple, rencontrer un forgeron et lui demander d'augmenter la puissance de son arme. Il existe évidemment diverses formules pour améliorer le reste de son équipement. Il est également possible de créer des combinaisons de quatre sorts pour obtenir une attaque dévastatrice. Plus vous cumulez des sorts puissants, plus votre combo coûtera cher à sa réalisation et mettra du temps à se recharger. Ce système permet de personnaliser un peu plus son héros en lui faisant utiliser des attaques uniques.
Mais attention, la majorité des combos ne peuvent pas s'utiliser à cheval. Vous avez bien entendu, votre personnage peut acheter une monture ou en trouver une dans la nature. Cela permet de se déplacer plus vite et même de combattre ses ennemis. Les chevaux disposent de caractéristiques propres et peuvent être équipés pour obtenir plus de protection. Ajoutez à tout ça un mode multijoueur complet, qui offre la possibilité de vivre la campagne à quatre maximum ou de se lancer dans des parties de Player Killer et Freedom en invitant seize potes. Quand on additionne tout ça, Sacred se retrouve propulsé au rang des excellentes surprises du mois. Il possède une ambiance bien à lui qui le rend très accrocheur et les amateurs du genre peuvent se lancer corps et âme dans cette aventure. Ils ne seront pas déçus.

Cyd



À l'instar de Diablo II, un coffre est disponible dans chaque ville pour stocker du matériel.





Les décors fourmillent de détails ! Croyez-moi, quand les conditions climatiques s'y mettent, on peut dire que Sacred dégage une ambiance bien à lui.

En Deux Mots

Sacred réussit l'exploit d'attaquer Diablo II sur son propre terrain sans paraître ridicule, loin de là. Ce titre, accrocheur et intéressant, vous tiendra compagnie pendant vos longues nuits blanches.

- + Présence de montures
- + Design des persos et de l'environnement
- + Des combats dynamiques et grisants
- − Certaines animations manquent de fluidité

7	Technique
7	Artistique
8	Intérêt









CONFIG MINIMUM 800 MHz, 256 Mo de RAM, carte 3D 32 Mo
ÉDITEUR Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR Cyanide Studios/France
TEXTE ET VOIX en français



Même l'équipe de Belgique est représentée, c'est dire si la base de données est pointue.



Public dissipé ou gros bug qui fait tache ?

Pro Rugby Manager 2004

GROS BRAS ET BALLON OVALE

LES MALADES DE STATISTIQUES, QUI SNIFFENT DU TABLEUR EXCEL MÊME PENDANT LEUR PAUSE DÉJEUNER, VONT ÊTRE AUX ANGES. APRÈS LE FOOT, C'EST AU TOUR DU RUGBY DE PASSER À LA MOULINETTE DU MANAGER. PRÉPAREZ LES ASPRO ET AUTRES CALCULETTES.

Après les vélos de Cycling Manager, le studio français Cyanide s'attaque aujourd'hui à un autre sport, jusqu'ici laissé-pour-compte dans la grande saga des bases de données : le rugby. Bénéficiant d'une licence officielle, le titre propose pas moins de 15 000 joueurs, 120 clubs, 20 stades, bref un background solide pour ravir les amateurs du genre. Concrètement, vous allez donc pouvoir prendre sous votre aile une équipe entière de gros bras, et tenter de les mener en tête de classement. Pour ce faire, une tétrachiée de paramètres à prendre en compte : les 22 caractéristiques qui définissent chaque joueur, la qualité des entraînements prodigués, les transferts, la gestion des contrats et la formation des futures recrues. Vous aurez également dans vos attributions la gestion du budget, des sponsors et des infrastructures. Bref, va y avoir du taf. Vous allez en bouffer du chiffre. Miam.

Pour nous, les hommes

Mais le rugby, c'est aussi du sport. Faudrait pas l'oublier. Donc, entre ouatemille tableaux de stats, vous allez également avoir l'immense bonheur de voir votre équipe mitonnée aux petits oignons se mesurer aux plus grandes formations internationales. Mais ne vous réjouissez pas trop vite. Autant il faut reconnaître aux développeurs un souci permanent du détail et du réalisme dans la partie « gestion », autant il faut admettre qu'ils se sont ratés dans les grandes largeurs pour la partie « match ». L'idée de pouvoir influer sur la partie en cours en modifiant sa stratégie selon l'évolution du résultat est une bonne idée. Mais la réalisation ne suit pas. Non seulement le moteur 3D accuse un retard technologique énorme, mais il souffre aussi de nombreuses lacunes et de bugs. Le placement de la caméra, par exemple, n'est pas automatique, et il faudra en permanence jongler avec les différents angles de vue pour suivre l'action au plus près. De nombreuses fonctionnalités n'étaient pas optimisées dans la version testée (notamment au niveau des scores, plutôt farfelus, de l'I.A. et des sanctions données par l'arbitre, pas vraiment des « détails »). Et même si l'on nous promet que tout cela sera réglé pour la sortie dans les rayons, on ne saurait trop vous conseiller de rester vigilant. Un produit en demi-teinte donc, un peu brouillon, qui aura du mal à séduire le gamer moyen, mais qui pourrait donner un os-à ronger aux amateurs en manque. En attendant l'Entraîneur 5...

Faskil

Un peu de technique

Vu qu'il s'agit quand même de s'enfiler, en gros, une bonne volée de tableaux multicolores, n'importe quelle config de base devrait être à même de faire tourner le jeu. DirectX 9 est requis, mais je ne suis pas certain de savoir pourquoi.



En Deux Mots

Pro Rugby Manager 2004 n'est pas vraiment un mauvais titre, mais il manque clairement de « fun » pour intéresser les joueurs que le ballon ovale laisse d'ordinaire indifférents. À réserver donc aux inconditionnels du genre, que l'approche « tableur Excel » ne décourage pas.

- \+ Premier jeu du genre
- \+ C'est bourré de stats réelles
- \+ On peut influer sur les matchs en cours
- − Très austère
- − I.A. un peu dans les choux
- − Multiplayer maigrichon
- − Fonctionnalités manquantes (on espère le gros patch)

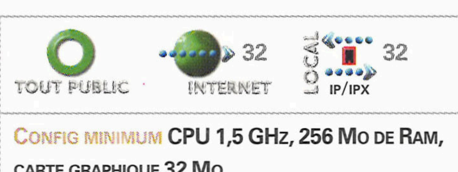




Il-2 Sturmovik : Forgotten Battles - Ace Expansion Pack

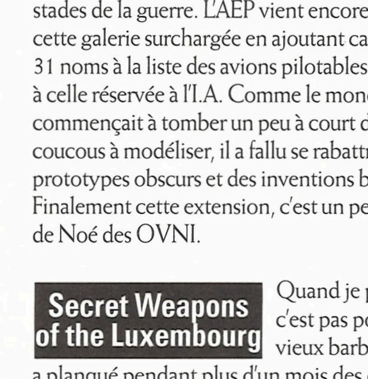
GRAAL DES SIMULATEURS


Le majestueux Zveno SPB dominant les airs.



CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 256 Mo de RAM, carte graphique 32 Mo
ÉDITEUR Ubi Soft
DÉVELOPPEUR 1C : Maddox Games/Russie
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

COMME TOUT LE MONDE, DEPUIS TOUT PETIT JE RÊVE D'ÊTRE ATTACHÉ À UN RÉSERVOIR CONTENANT UN MÉLANGE EXPLOSIF DE PEROXYDE D'HYDROGÈNE ET D'HYDRAZINE/MÉTHANOL, ET D'ÊTRE PROPULSÉ DANS LES AIRS À 900 KM/H EN DIRECTION DE FORTERESSES VOLANTES LOURDEMENT ARMÉES. GRÂCE À L'ACE EXPANSION PACK DE FORGOTTEN BATTLES, C'EST MAINTENANT CHOSE FAITE.



On ne présente plus Il-2 Sturmovik, réalisé par Oleg Maddox et son équipe, la simulation de référence en matière de combats aériens de la Seconde Guerre mondiale. Oups, oui bon, finalement, on le présente encore. Bref. Un an après la sortie de Forgotten Battles, la suite d'Il-2 qui enfonçait encore plus le clou, voici l'add-on Ace Expansion Pack, bourré ras la gueule de nouveaux zincs en tout genre. Déjà, pour mettre les choses en perspectives, il faut rappeler que beaucoup de simulateurs se contentent de vous faire voler sur une poignée d'avions, voire parfois un seul et avec un réalisme souvent très relatif. Le gars Oleg ne mange pas de ce pain-là et dans FB on pouvait piloter 80 appareils, sans compter une cinquantaine réservée à l'I.A. Le tout avec un luxe de détails à faire pâlir d'envie Flight Simulator. Évidemment, cet éventail énorme représente en fait le grand nombre de variantes et modifications existantes des mêmes engins, on avait par exemple 10 modèles d'Il-2 et 14 de Bf-109. Ce n'est pas inutile puisque ça permet de représenter fidèlement l'évolution technique et le rapport de force relatif à différents stades de la guerre. L'AEP vient encore encombrer cette galerie surchargée en ajoutant carrément 31 noms à la liste des avions pilotables et 8 autres à celle réservée à l'I.A. Comme le monde réel commençait à tomber un peu à court de nouveaux coucous à modéliser, il a fallu se rabattre sur des prototypes obscurs et des inventions bizarres. Finalement cette extension, c'est un peu l'Arche de Noé des OVNI.


Face à la crème des intercepteurs soviétiques, l'agresseur fasciste va une fois de plus connaître le goût amer de la défaite.

Secret Weapons of the Luxembourg

Quand je parle d'Arche, c'est pas pour dire qu'un vieux barbu mystique a planqué pendant plus d'un mois des dizaines de couples dans une péniche chelou qui dérive



Allez Monsieur Passoire, soyez raisonnable, il faut rentrer maintenant.

Un peu de technique

Contrairement à Lock On, magnifique mais très gourmand, Forgotten Battles se contente d'une configuration modeste. Il tourne parfaitement en 1024x768 sur un 2 GHz, 512 Mo de RAM avec GeForce 4.



Tsss, alors les rats quittent le navire, hein ? Trouillards...

Tora ! Tora ! Tora !



au hasard façon Waterworld. Non, c'est plutôt pour évoquer l'étonnant zoo de créatures improbables qui cohabitent plus ou moins pacifiquement dans cette mince galette de sable brillant. Et heureusement, ce catalogue de farces et attrapes meurtrières ne se limite pas à la traditionnelle Luftwaffe, puisqu'on retrouve le jet expérimental YP-80 Shooting Star américain ou le Zveno SPB soviétique. Ah, le Zveno : un truc tellement incroyable qu'il faut que je vous en parle : imaginez un bombardier lourd TB-3 des années 30, portant sous ses vastes ailes une paire de chasseurs-bombardiers Polikarpov. Selon le principe populaire à l'époque du « chasseur parasite », ces derniers sont trimballés à longue distance et alimentés en carburant par leur grosse maman et ils peuvent se détacher en plein vol pour poursuivre individuellement leurs missions. L'idéal aurait été qu'ils puissent ensuite revenir s'accrocher à ce véritable porte-avions volant, mais malgré tous les efforts et les expériences en ce sens, ça n'a jamais très bien marché (c'était un tout petit peu dangereux). Oui, ça existait réellement et ça a même été employé victorieusement en combat, mais pour des raisons très difficiles à imaginer, ce concept n'a pas vraiment connu le succès escompté. Grâce à AEP, vous allez pouvoir comprendre pourquoi, au cas où vous n'auriez pas déjà votre petite idée sur la question !

Le Dr Von Braun est demandé à l'accueil

Le problème avec tous ces trucs fantastiques, c'est qu'ils sont balancés tel quel, en vrac, sans explication. À vous d'apprendre à découvrir les subtilités propres à chaque appareil. Il y a une quantité difficilement imaginable de détails pris en compte et le minutieux travail de recherche effectué en coulisse me laisse à chaque fois bouche bée. Mais il manque la documentation technique capable de faire découvrir au débutant toute la richesse de cette simulation. On reconnaît d'ailleurs bien là la patte d'Ubi Soft, l'éditeur qui n'hésite pas à vendre Lock On sans manuel : à vous de vous débrouiller pour le commander sur Internet. Bien sûr, on peut s'amuser avec Il-2 sans savoir comment régler en plein combat aérien le pas de l'hélice, le mélange carburant ou la position des volets du radiateur. Mais ça amène parfois une certaine frustration (« mon réacteur s'enflamme tout seul et je ne comprends pas pourquoi ») et on passe à côté d'une grande partie du simulateur. Heureusement, il reste l'aide de la communauté online, source intarissable d'informations en or massif et de geignements sans intérêt. Encore faut-il réussir à faire le tri dans tout ça, ce qui demande du temps et de la patience. De plus, si vous pensiez que les fans de Quake sont des intégristes bornés qui passent plus de temps à pinailler sur des détails de configuration qu'à jouer sur des serveurs, attendez de découvrir les engueulades entre ingénieurs aéronautiques autoproclamés qui se pourrissent mutuellement la gueule sur le taux de roulis d'un P-38J. Bref, pour bien faire les choses et profiter pleinement de ce produit inégalé, il vaut mieux abandonner toute activité annexe et rejoindre l'ordre monastique de Sturmovik, le saint patron des bombardiers anti-chars.

Moteurs en feu, demande instructions

La version testée n'était pas définitive, elle comportait quelques bugs qui seront, on l'espère, corrigés rapidement. Pour l'instant le Me-163 Komet est incapable de décoller (c'est un peu embêtant) et l'I.A. ne sait pas du tout piloter certains engins exotiques – ça veut dire qu'ils ne peuvent pas servir de cible aérienne et que si on souhaite les faire voler soi-même, il faut se passer entièrement de pilote automatique. On remarque de plus quelques problèmes dans l'I.A. au combat des ailiers, qui ont parfois tendance à tirer nonchalamment à travers leur leader dans l'espoir d'atteindre leur cible. Aussi drôle, les crises de cécité entre ennemis très proches mais qui ne se tirent pas dessus pour des raisons inexplicables. Ces petits problèmes, qui seront sans doute corrigés par des patches futurs (pour ça, on peut faire confiance à Maddox), ne doivent pas faire oublier la qualité de cette extension. Entre les nouvelles cartes (les Ardennes et la Normandie), les nouvelles cibles au sol, les nouvelles carrières et surtout tous les nouveaux avions fidèlement reproduits, AEP ravira certainement les nombreux fans d'Il-2 Sturmovik.

Atomic



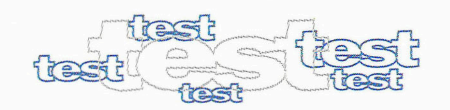
Et paf, un obus de 37 mm en plein dans le moteur droit.

En Deux Mots

Un peu trop sommaire dans sa présentation, AEP satisfera surtout les fans suffisamment acharnés pour s'investir à fond dans les carrières solo, les forums de discussion online ou les duels en multijoueur. Amateurs de prototypes étranges au comportement physique réaliste, vous ne serez pas déçus.

- + Réalisme impressionnant
- + Nombre d'avions jouables
- + Encore beau malgré son âge
- − Manque de documentation
- − Quelques bugs

7	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT



Dark Age of Camelot :

MMORPG MÉDIÉVAL FANTASTIQUE

Trials of Atlantis



Desmona, une des chefs harpies doit être tuée pour finir une des nombreuses quêtes.





3500 JOUEURS

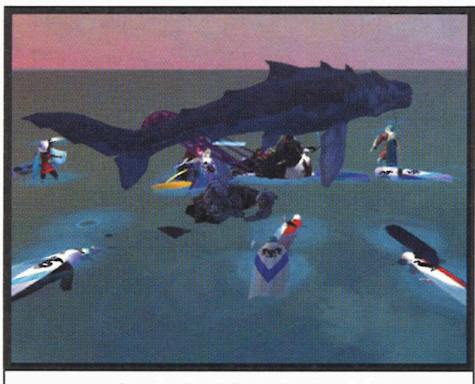
CONFIG MINIMUM PROCESSEUR 1,5 GHZ, 512 MO DE RAM, DIRECTX 9, CARTE GRAPHIQUE 32 MO SAUF LES GEFORCE 2 ET 4 MX
ÉDITEUR WANADOO/GOA
DÉVELOPPEUR MYTHIC ENTERTAINMENT/ÉTATS-UNIS
TEXTE EN FRANÇAIS ET **VOIX** N/A

DEPUIS DEUX ANS, DARK AGE OF CAMELOT REÇOIT DU CONTENU SUPPLÉMENTAIRE AVEC L'ARRIVÉE DE CHAQUE EXTENSION, HISTOIRE DE POUVOIR RIVALISER AVEC LES AUTRES MMORPG DU MARCHÉ. AUJOURD'HUI, TRIALS OF ATLANTIS PROPOSE NEUF GRANDES ÉPREUVES POUR GAGNER DE NOUVELLES COMPÉTENCES. DÉPOUSSIÉREZ VOS PERSONNAGES NIVEAU 50, IL Y A DE L'ACTION EN VUE !

Trials of Atlantis (ToA pour simplifier) propose le même contenu pour les trois royaumes. Une bête histoire de mondes parallèles permet d'expliquer l'affaire. Cela nous fait donc douze nouvelles zones à explorer en une seule fois. Pas mal pour une « simple » extension.
Le lancement de ToA s'est déroulé sans accrocs, bien mieux que celui de Shrouded Isles il y a un an. Goa gagne en expérience avec le temps et cela fait plaisir à voir. En reconnectant son personnage dans DAOC, on remarque rapidement les améliorations du moteur 3D : les arbres sont plus détaillés et l'on se surprend à se perdre car un bosquet qui servait de repère pour retrouver son chemin a « fourbement » changé de look. Il manque encore l'herbe qui ondule au gré du vent comme dans Asheron's Call 2, mais l'essentiel n'est pas là. En route pour Atlantis.

Des quêtes par centaines

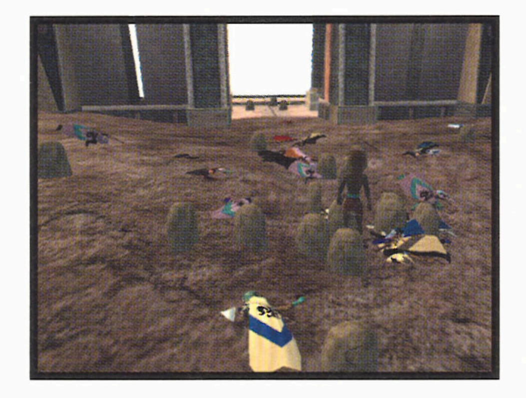
On découvre avec plaisir la ville d'arrivée de l'extension avec un système de bateaux pour rejoindre les autres zones. Outre Océania, composée de petites îles et de fonds marins à visiter, vous aurez la possibilité de vous balader dans le désert de Stygie, la forêt d'Aerus et les terres dévastées de Volcanus.
De nouvelles quêtes sont accessibles dans les enclaves de chaque zone. Elles vous permettent de découvrir les nouvelles commandes pour fouiller, creuser ou récolter des matériaux. Différentes potions vous permettent de respirer sous l'eau lors de vos explorations sous-marines. La grande nouveauté de ToA réside dans les Secrets des Anciens (traduction pas si mauvaise de « Master Level »). Ils sont formés de neuf épreuves, chacune composée de dix quêtes. À partir de la deuxième épreuve, une onzième quête vient se greffer.
Elle demande que vous aidiez vos compagnons



Ce requin plein de dents est niveau 80. Heureusement qu'il est possible de le tuer rapidement en récupérant un estomac spécial.



L'épreuve où vous devez jouer une partie d'échecs dans un temple.



à accomplir des quêtes que vous avez déjà effectuées. Mais non, c'est pas si compliqué… En général, ces épreuves se déroulent en plusieurs groupes, ralliés sous la même bannière afin de valider les passages de niveaux pour tout le monde. Les missions proposées sont loin d'être monotones : récupérer un rubis de la gueule d'un requin, gagner une sorte de partie d'échecs avec des pièces géantes, tuer une grosse bestiole sous-marine, etc. Chaque quête nécessite une nouvelle technique d'approche et arriver à coordonner tout le groupe est vital pour, par exemple, flinguer au plus vite une créature belliqueuse. En revanche, certaines quêtes vous demanderont une grande patience car elles ne seront validées que si vous y participez seul. Une file d'attente se forme donc aux endroits indiqués pour les réaliser. Elles sont souvent dignes de ce que l'on rencontre à la Poste ou à la Sécurité Sociale, ce qui casse un peu l'ambiance… Toutefois, libre à vous de changer d'air et de partir à la recherche d'une autre nouveauté de Trials of Atlantis : les artefacts. Ils sont à récupérer en tuant certains monstres. Pour compliquer l'affaire, vous devrez dénicher ces bestioles en trouvant trois morceaux de parchemins. Ces derniers sont bien sûr rares et sont lâchés par des créatures bien précises. Si vous mettez la main sur un artefact, il commence à montrer ses pouvoirs et vous indique ce que vous devez tuer pour qu'il augmente en puissance. Il est clair que toutes ces nouveautés ont de quoi vous occuper pendant au moins six mois, tant l'équipement parfait d'un personnage avec les meilleurs artefacts peut prendre des heures de recherche.

Toujours en développement

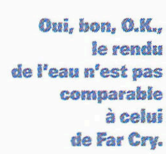
Malheureusement, tout n'est pas parfait dans ToA. Le manque de cartes annotées dans l'interface du jeu se fait cruellement sentir dans les donjons. Grâce à la nouvelle interface en XML, des joueurs ont trouvé un moyen d'inclure les cartes dans le jeu mais on est loin de ce qui se fait dans Asheron's Call II ou Anarchy Online. De plus, certaines missions sont vraiment pénibles à cause de leur accès périlleux ou de la file d'attente qu'elles provoquent. On se retrouve souvent à 150 joueurs en début de soirée et à peine 30 quand on arrive enfin au monstre caché au fin fond du donjon (Médusa, j'aurai ta peau après le bouclage). Rien de bien méchant donc mais il va vous falloir être très patient si vous voulez apprécier cette extension à sa juste valeur.

Tbf

Un peu de technique

Avec un processeur à 2 GHz et 1 Go de Ram, ToA tourne très correctement, mais des ralentissements en soirée montrent que le serveur ne gère pas le nombre de joueurs en période de pointe. Une bécane avec CPU de 1,5 GHz et 512 Mo de RAM est le minimum pour réellement profiter de ce titre.





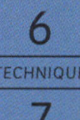
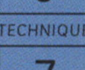
Oui, bon, O.K., le rendu de l'eau n'est pas comparable à celui de Far Cry.



En Deux Mots

TRIALS OF ATLANTIS APPORTE SUFFISAMMENT DE NOUVELLES EXPÉRIENCES DE JEU POUR INTÉRESSER AUSSI BIEN LE JOUEUR OCCASIONNEL QUE LE PASSIONNÉ. IL FORME, TOUT COMME SHADOWLANDS AVEC ANARCHY ONLINE, UN MONDE COHÉRENT ET COMPLET OÙ IL FAIT BON PASSER DES CENTAINES D'HEURES.

- + Les nouvelles zones
- + Les épreuves du Secret des Anciens
- + La diversité des artefacts
- − Pas d'auto-mapping
- − Certaines étapes bien lourdingues
- − Toujours les mêmes ralentissements quand trop de joueurs sont au même endroit

6 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT



Les combats équestres sont tellement bien conçus qu'on préfère marcher.

Dans ce jeu de baston XBox librement inspiré de la guerre de Cent Seize Ans, le joueur manipule notre héroïne nationale, Jeanne d'Arc, en vue à la troisième personne. Il y a également quelques-uns de ses amis psychopathes qui font de la figuration et racontent des histoires, mais ça n'a pas grande importance. En jeu, on déambule sur des grandes maps campagnardes à la recherche de paquets de Britons à étriper, et ceux-ci ne manquent pas d'accourir dans votre direction dès qu'ils vous repèrent. Quand ils arrivent à portée de rotor, on déclenche une combinaison rapide des deux boutons de la souris, tchic-tchic-tchic-TCHAC et ils explosent en laissant derrière eux des pommes et des petits pains qu'on stocke dans sa besace et qu'on mange pour regagner de la vie. Et on recommence. De temps en temps, on a droit à une cinématique et on se tape un gros Boss de fin, un rouquin laid comme un Anglais qui nous explique longuement qu'il est hyperméchant, ce dont on se doutait déjà en fait. Puis, on lui latte la gueule en bâillant. C'est vraiment des vilains de chez Vilain : on voit qu'ils ont fait l'École Supérieure des Génies du Mal, avec Machiavélisme première langue et Rire Sardonique en option. Leurs discours de défaite sont caractéristiques : « Argh, maudits Français, une fois de plus vous avez réduit tous nos plans à néant, mais on se retrouvera, j'en fais le serment ! » On sent bien le mec qui s'est entraîné devant une glace pendant des heures. Accessoirement, j'ai le sentiment que les développeurs de Hong Kong n'aiment pas trop les Anglais en fait…



TOUT PUBLIC

Config minimum CPU 1,5 GHz, 256 Mo de RAM, carte graphique 64 Mo
Éditeur Enlight Software
Développeur Enlight Software/Hong Kong
Texte et voix en français

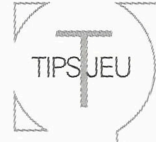


Des fois, c'est un peu le bordel.

LA VERMINE ANGLAISE OCCUPE LES TERRES DE NOTRE DOUCE FRANCE, ET ON CHERCHE UN GROS PIGEON QUI VA SE DÉVOUER POUR ALLER LES EXTERMINER UN PAR UN. HEP TOI LÀ, ÇA TE BRANCHE ? OUI ? TU SAIS QUEL BOUT DE L'ÉPÉE ON PLANTE DANS LES GENS ? PARFAIT, T'ES PARÉ. ALLEZ HOP, EN SELLE MA COCOTTE.

Jeanne d'Arc

BOUTE THEM ALL



TIPS JEU

Tchic-tchic-tchic-TCHAC ! Tchic-tchic-tchic-TCHAC ! Encore. Encore. Voilà, continuez comme ça et c'est bon.

Ma vengeance sera terrible !

C'est bien joli tout ça, mais c'est quand même extrêmement répétitif. Oh des piquiers : BLAM CRASH BOUM. Oh des chevaliers, BLAM CRASH BOUM tout pareil. Argh, des archers : ceux-là, faut courir après, ou sortir son arc et leur planter soi-même des morceaux de bois pointu dans le corps. Heureusement, un petit côté RPG permet de gagner des niveaux pour booster ses combos favoris, et de ramasser de nouvelles armes et potions diverses. Comme ça on bâche son dix millième Britons en se disant que c'est chiant mais qu'on fait pas ça pour rien, qu'on travaille dur pour développer son perso, tout ça. Sauf que bon, au bout du bout, en fait, on fait vraiment ça pour rien. L'I.A. est vraiment trop minable, on se fritte sans problèmes des dizaines d'ennemis simultanément : tous en paquet et on les fauche d'un seul coup en pianotant distraitement. Une partie « stratégie » est supposée vous permettre de coordonner simultanément plusieurs groupes à la fois, mais à quoi bon disperser les points d'expérience entre plusieurs persos… Il suffit de tout concentrer sur Jeanne, de s'asseoir dans les tribunes et de la regarder meuler à elle seule toute l'armée anglaise, façon Astérix. Le jeu ne comporte que huit missions, mais elles sont énormes, très longues et comportent de nombreux rebondissements. Ce qui n'est pas nécessairement une bonne surprise, surtout quand le pathfinding complètement crétin décide de bloquer un objectif majeur et vous oblige à tout recommencer depuis le début, c'est-à-dire quatre heures plus tôt. Moi, ça m'a pas fait rire.

Atomic



La hallebarde permet des techniques de moissonnage très sophistiquées.

Un peu de technique

XBox oblige, la configuration minimum indiquée se révèle largement suffisante pour faire tourner le jeu.

En Deux Mots

Je ne vois que deux types de personnes pour apprécier ce jeu au point de l'acheter : les amateurs forcenés de Hack & Slash bourrin et les nationalistes enragés, adorateurs de la célèbre pucelle en armure. À moins de faire partie d'une de ces deux catégories, vous n'avez pas de raison de vous arrêter.

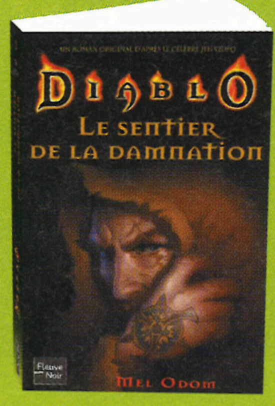
+ Gros boulot de level design
+ Le développement de personnage
- Très répétitif
- I.A. consternante

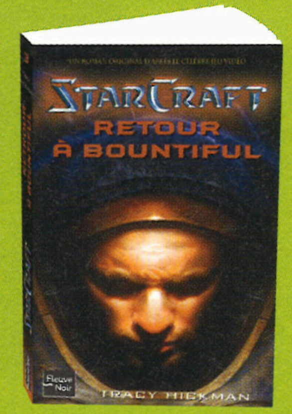
5 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT

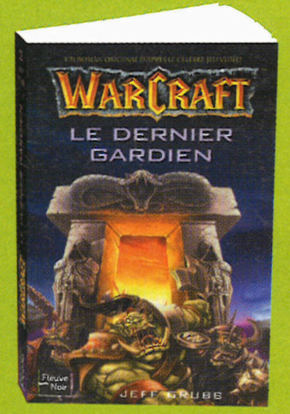


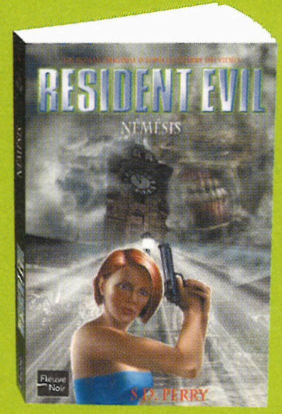
Avec les romans Fleuve Noir

Je fais ce que je veux, je lis ce qui me plaît…









Les meilleurs jeux vidéo sont au Fleuve Noir

…et je peux gagner l'un des **40 téléphones mobiles Siemens C62** ou des centaines de fabuleux cadeaux (jeux vidéo, DVD, livres), en répondant à la question suivante :

Combien de romans Warcraft ont déjà été publiés par Fleuve Noir : *2,3 ou 4 ?*

Pour gagner et être au courant avant les autres des exclusivités Fleuve Noir : envoie FLEUVE3 + ta réponse + ton N° de téléphone, par SMS au

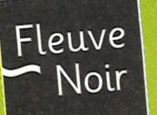




Ou connecte-toi sur : *www.fleuvenoir.fr*



SIEMENS
mobile





Mon premier Beholder ! À vrai dire, peu de sbires seront à la hauteur. Les boss, par contre...

En jeu de rôle, c'est assez difficile de trouver des joueurs de très haut niveau qui ne soient pas des abrutis préoccupés uniquement par le moindre pourcentage de chance supplémentaire de tuer les démons majeurs d'un seul coup de cuillère à pot (littéralement parlant). Hordes of Underdark est un add-on entièrement dévoué à ces gens : six classes de prestige qui rendent floues les limites entre les lanceurs de sorts et les lanceurs d'épée à deux mains dans l'aorte, une foultitude de dons dédicacés au niveau 21+, et une liste de sorts capables de faire péter la planète trois fois et demie. Si ça fait peur pour un JDR papier, c'est au final plutôt intéressant pour la version jeu vidéo de D&D. Les développeurs de mod solo s'en donneront à cœur joie. Même les groupes de joueurs dirigés par un maître de jeu devraient y trouver leur compte. Surtout que Bioware continue d'étoffer les règles avec la fabrication d'armes et d'armures, par exemple. Techniquement, on dispose maintenant









Config minimum CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, carte 3D 32 Mo.
Éditeur Atari
Développeur Bioware/États-Unis
Texte et voix en français

GROSBILL : N.M. TERME DE JEU DE RÔLE. PERSONNE QUI ABUSE DE LA FAIBLESSE DES RÈGLES OU DU MAÎTRE DE JEU POUR DEVENIR SURPUISSANT. EX. : HORDES OF UNDERDARK, C'EST VRAIMENT UN ADD-ON POUR GROSBILLS.

Hordes of Underdark

RPG POUR DIVINITÉS

de visuels 3D pour les robes, et l'angle de la caméra permet à présent d'admirer le ciel des Forgotten Realm, ou le monde dans lequel vous jouez, quel qu'il soit. Encore faut-il que vous soyez en extérieur et que l'auteur du mod se soit fatigué à en afficher un. Dans ce cas, c'est joli, mais le point noir de cette innovation réside dans la profondeur de vision du joueur. Avec une vue à ras de terre, on se rend tout de suite compte que le décor apparaît beaucoup trop près des personnages. À quoi bon regarder à l'horizon s'il n'y a rien à voir. Reste à savoir si la fluidité du jeu souffrirait énormément d'une distance de vue améliorée…

Drows & Démons

Voilà donc un contenu plus qu'honnête qui révèle quelques défauts techniques, mais quid de la campagne solo ? Je m'attendais à du gros « bourrinisme », du sarclage de monstres à la chaîne. Eh bien non ! Enfin si, mais il n'y a pas que ça. Hordes of Underdark débute avec un personnage principal de niveau 15. Historiquement, il s'agit d'une suite directe et indépendante à Shadow of Undrentide, et l'on retrouve les mêmes compagnons, notamment Deekin, l'insupportable mais très utile barde Kobold. On commence son exploration par le mini-donjon de Undermountain, presque aussi pitoyable que le labyrinthe des voleurs de l'infâme film Donjon & Dragons. On n'en fait qu'une bouchée et, deux trois pièces plus tard, on débarque dans l'Underdark, le royaume des Drows. Et là, tout se complique. Rebondissements à foison, personnages secondaires complexes et attachants, pièges et énigmes mortelles, combats titanesques, rien ne nous est épargné ! Si vous aimez les dilemmes moraux, rien ne vaut un perso gentil, perdu dans les tréfonds maléfiques du royaume et obligé de faire



quelques concessions pour survivre. Que les amateurs de répliques cinglantes et d'humour noir se rassurent, jouer un méchant est tout aussi jouissif. Pourvu que Bioware continue à nous sortir des add-on d'une telle qualité.

Fumble

Un peu de technique

Le test a été fait sur la version ricaine, mais les bugs de localisation ne sont pas monnaie courante sur NWN de toute façon. Le jeu reste le même au niveau des détails techniques, mais attention, si votre PC ramait déjà un peu avant, sachez que HOU se complaît dans les grandes batailles pleines de monstres à afficher. Sans oublier les effets de sorts toujours plus complexes et bouffeurs de ressources.

La déco intérieure Drow devrait faire baver d'envie n'importe quel Chaotique Mauvais.



En Deux Mots

Non seulement, le contenu apporté par cette extension est intéressant, mais en plus la campagne solo est clairement la meilleure jamais produite par Bioware pour Neverwinter Nights. Que vous soyez un joueur solitaire ou communautaire, vous ne regretterez pas cette acquisition.

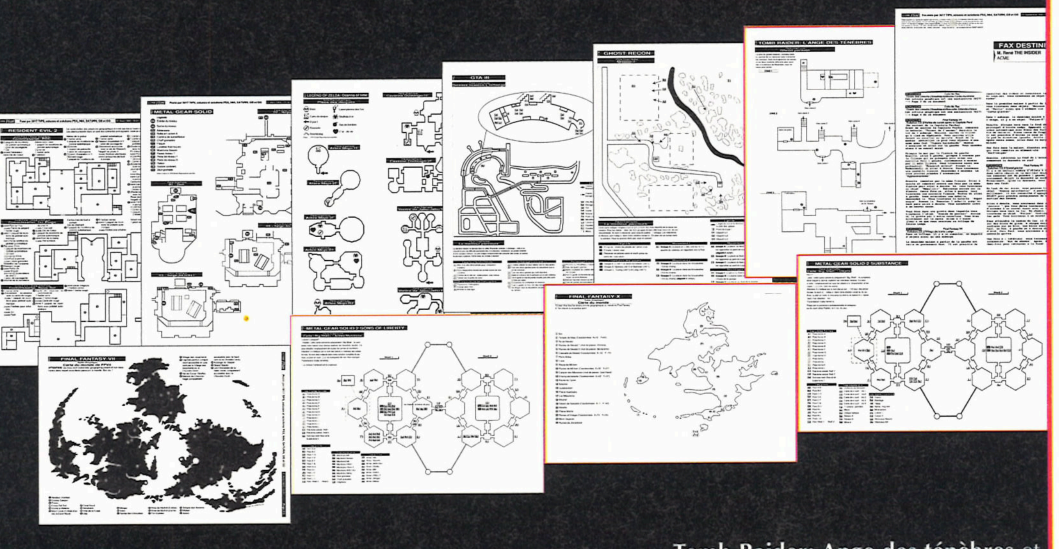
+ L'excellente campagne solo
+ Le contenu assez conséquent
− Techniquement vieillissant

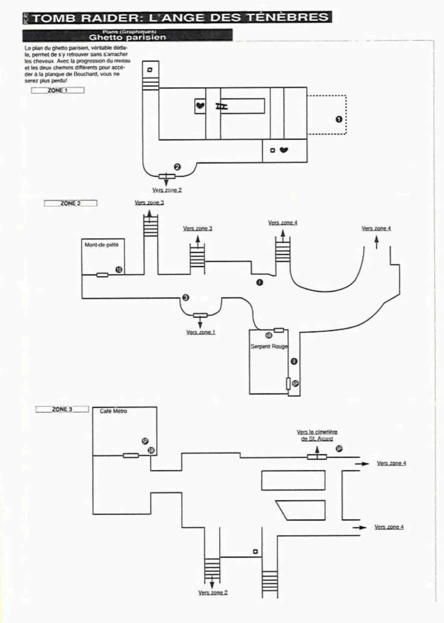
6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE


INTÉRÊT

+1000 SOLUTIONS PAR FAX/COURRIER !

3617 TIPS





Tomb Raider: Ange des ténèbres et les plans de plus de 100 jeux !

COMMENT ÇA MARCHE ?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
2. Toujours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre numéro de fax ou votre adresse, selon que vous choisissez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté dès le jour même, au tarif rapide, pour toute demande passée avant midi.

08 92 68 84 77
Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (8477=TIPS)

0900 70 233
0901 701 501

3615 TIPS
Astuces/solutions par MINITEL

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo PC et Consoles.

Kill Switch

HORS D'ŒUVRE


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 128 Mo RAM, GeForce 3
ÉDITEUR Hip Interactive
DÉVELOPPEUR Bitmap Brothers/ Grande-Bretagne
TEXTE en français **ET VOIX** en anglais



LE JOYEUX MONDE DU JEU DE SHOOT À LA TROISIÈME PERSONNE MANQUAIT UN PEU DE SANG NEUF. KILL SWITCH ARRIVE JUSTE À TEMPS POUR LA TRANSFUSION AVEC SA BROUETTE D'ARMES ET SES TECHNIQUES DE COUVERTURE. ET UNE PETITE POCHE DE PLASMA AUSSI.

En passant chez nos collègues de Joypad, j'ai pris Kill Switch, au moment de sa sortie sur PlayStation, pour un énième jeu d'action en 3D se déroulant dans un quelconque pays du Tiers-Monde et se basant sur une vague transcription pseudo-historique d'un conflit où on apprendrait au final que les États-Unis sont les plus forts et les plus gentils. Bon, je me suis trompé, ça arrive même aux meilleurs (la preuve). En effet, si certaines missions de Kill Switch se déroulent bien dans des contrées dont le P.I.B. annuel est inférieur à la cagnotte du Loto dominical, le scénario proposé est nettement plus intéressant que ce que ma mauvaise langue supposait. Notre vieux monde est au bord de la guerre, titubant sur ses jambes flageolantes sans vraiment se décider de quel côté tomber. Un homme rêve de le pousser directement dans l'enfer du conflit global pour d'obscures raisons, dont une au moins doit être le profit ou la quête de puissance. Ce sombre personnage, c'est votre patron. Vous faites d'ailleurs une paire idéale : lui dispose d'un cerveau totalement dérangé, relié au vôtre par une interface neurale. Vous, vous êtes un super mercenaire, une machine à tuer impitoyable dont la seule satisfaction semble l'assouvissement des plus sombres desseins de votre boss (un peu comme les testeurs chez Joystick). Je ne vous en dévoilerai pas plus, le scénario mystérieux est un des points forts et le jeu vous expliquera comment vous avez réussi à tomber aussi bas.



Certains décors sont vraiment pauvres...

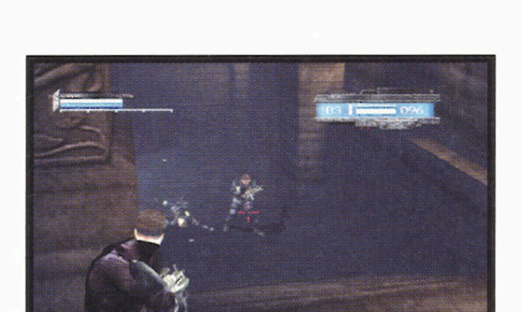
tandis que d'autres sont nettement plus réussis.

Techniques de guerre

Vu de dos, vous dirigez cet anti-héros à travers des décors urbains relativement pauvres : à part une table qui traîne dans un coin ou un fauteuil laissé à l'abandon (plus polygoné que les seins de Lara Croft), c'est très vide. La profondeur de vue est anecdotique, les ombres sont presque absentes et les textures parfois pâlottes. Graphiquement, et malgré un esthétisme global convaincant, on sent le lourd passé du monde limité de la console. En revanche, les personnages sont plutôt réussis et bien animés, mais ne vous attendez pas à voir pour autant leurs lèvres bouger pendant les cinématiques. Rappelez-vous : monde limité, consoles, tout ça... Enfin, si les musiques tendance electro-techno ne sont pas les meilleures du genre, elles collent généralement bien à l'action.



Une seule mission avec un compte à rebours dans tout le jeu. Presque une de trop quand on aime prendre son temps.



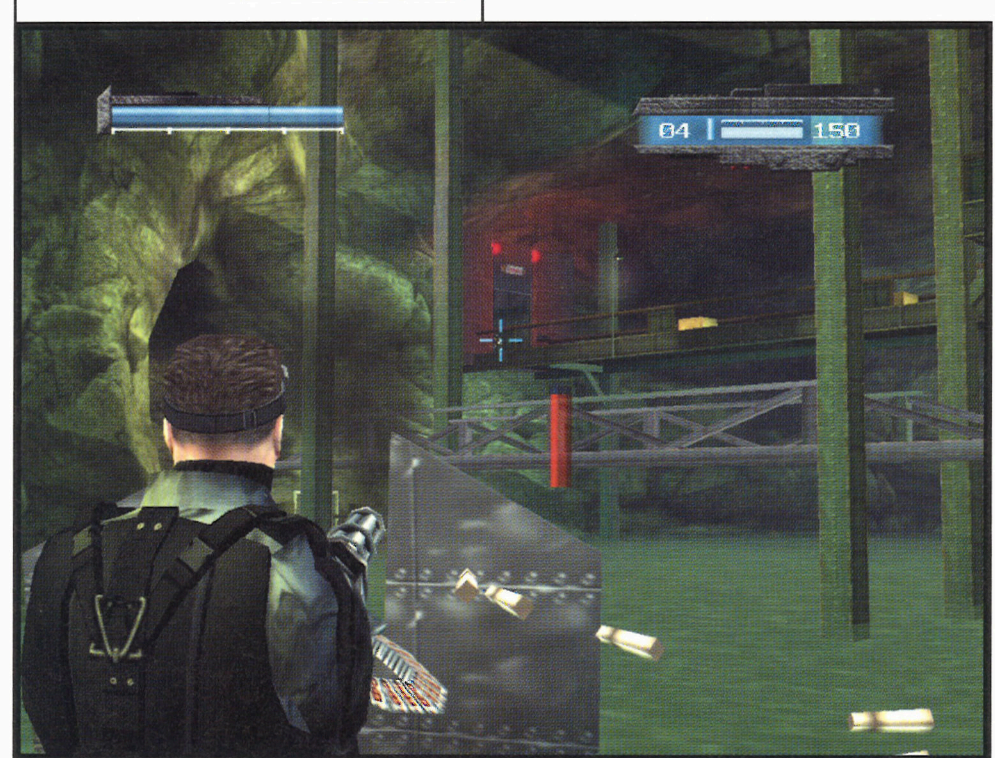
Les bruitages sont tout à fait honorables et permettent de repérer assez facilement avec quelle arme on vous tire dessus.

Mettez le couvert

Dans certains jeux comme Splinter Cell, il est possible de se coller aux murs afin de minimiser les risques de prendre une balle ou de se faire repérer. Kill Switch reprend ce concept en le développant : vous pouvez vous adosser à un coin de mur ou vous accroupir derrière une caisse et ouvrir le feu depuis cette cachette, comme dans les films. Si l'opposition est vraiment trop imposante, vous ne pouvez sortir que votre arme et tirer à l'aveuglette. Bien sûr, votre précision sera drastiquement réduite, mais au moins, vous ne risquez rien. Les différents niveaux sont bien évidemment pensés dans le but de vous faire exploiter ces possibilités et vous trouverez de nombreuses cachettes pour faire quelques surprises à base de calibre 5,56 mm.
Les sauvegardes se font au moment des checkpoints (merci les consoles, encore une fois) mais rassurez-vous, ces derniers sont suffisamment bien placés pour ne pas ressentir l'envie de tester certaines techniques d'assassinat sur les développeurs en cas de mort subite.
De plus, en restant immobile sans encaisser de balles supplémentaires, vous regagnez une partie de votre barre d'énergie. Cependant, malgré une I.A. efficace qui utilise des techniques de groupe (un qui tire pendant que les autres avancent), la difficulté n'est pas vraiment au rendez-vous et on découvre avec horreur la ridicule durée de vie du produit : trois heures si vous êtes un joueur expérimenté. Sauvé par son prix (environ 30 euros), Kill Switch vous fera passer un très bon moment, le plus souvent caché derrière une pile de pneus en train d'arroser tout ce qui bouge.

Bishop

Assez gadget, il est malgré tout possible d'utiliser les tourelles fixes.

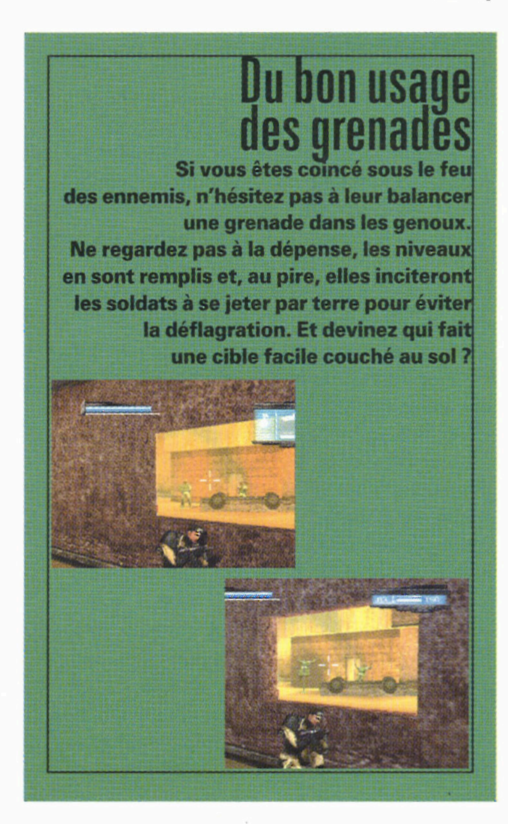


Un peu de technique

Pas de soucis à avoir de ce côté-là, le jeu reste fluide en toutes circonstances et devrait convenir à toutes les configurations à peu près récentes. La prise en main est simple et immédiate même si on regrette que seule une roulade vienne agrémenter les mouvements basiques. L'histoire est racontée au travers de cinématiques pré-calculées de qualité (réalisées par un studio français), et on fermera les yeux sur quelques clins d'œils cinématographiques un peu trop appuyés grâce à la mise en scène particulièrement réussie.

Du bon usage des grenades

Si vous êtes coincé sous le feu des ennemis, n'hésitez pas à leur balancer une grenade dans les genoux. Ne regardez pas à la dépense, les niveaux en sont remplis et, au pire, elles inciteront les soldats à se jeter par terre pour éviter la déflagration. Et devinez qui fait une cible facile couché au sol ?



En Deux Mots

KILL SWITCH EST UN DE CES JEUX QUI MANQUENT CRUELLEMENT DE GROSSES QUALITÉS POUR EN FAIRE UN TITRE MÉMORABLE, MAIS QUI RÉUSSIT À ACCROCHER LE JOUEUR DÈS LES PREMIERS NIVEAUX POUR LUI FAIRE TRAVERSER L'HISTOIRE D'UNE TRAITE. QUEL DOMMAGE QU'EN ARRIVANT À LA FIN DU JEU ON AIT L'IMPRESSION D'AVOIR JUSTE FINI LE PREMIER NIVEAU. ON PEUT AVOIR LA SUITE ?

- \+ Système de couverture
- \+ Le prix, environ 30 euros
- \+ Le scénario et les cinématiques
- − Seulement 3 heures de jeu
- − Les graphismes trop carrés
- − Les musiques



6 TECHNIQUE

6 ARTISTIQUE



6 INTÉRÊT

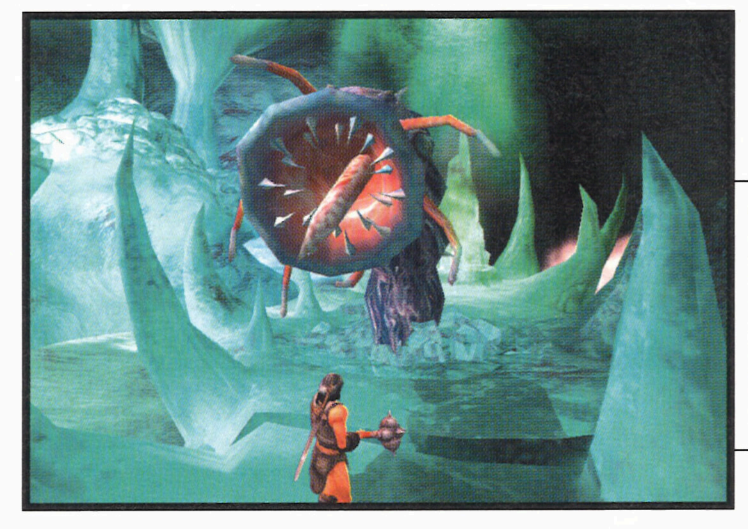
Schwarzy n'est peut-être pas super bon quand il joue les gouverneurs, mais son plus grand rôle a quand même été d'incarner Conan. Tout le monde se souvient de ses périples dans lesquels il tailladait ses ennemis de la pointe de son épée et décapitait les têtes d'un seul revers. Ah, la vie, la vraie ! À défaut de voir resurgir ce guerrier de légende au cinéma, on peut suivre une de ses aventures en jeu vidéo. Avec une telle licence, on pourrait croire que tous les ingrédients sont réunis pour créer un bon titre. Un héros connu, un univers médiéval fantastique qui tient la route, les musiques du film pour immerger davantage le joueur… Eh bien non, il fallait que ce projet soit géré par une équipe de développeurs slovaques un peu trop portée sur le Borovicka.

La chute

Tout commence avec un moteur 3D venu d'une autre époque. L'environnement est beaucoup trop brut. Ça manque de finitions. Les modèles des personnages sont cubiques et mal animés. Il faut voir notre cher héros sauter d'une plate-forme à une autre, aussi souple qu'un parpaing. Ou l'admirer se battre contre plusieurs adversaires en même temps : les coups volent dans tous les sens et la caméra a souvent du mal à suivre l'action. Dans certaines situations, les développeurs ont voulu ajouter quelques effets dynamiques en changeant automatiquement la vue de la caméra. Par exemple, on peut voir son personnage de face dévaler une pente pendant qu'un rocher tente de l'écraser. Malheureusement, les commandes ne suivent pas le mouvement de caméra et on se retrouve à appuyer sur la flèche droite pour tourner à gauche. Voilà le genre de détail qui fâche surtout lorsque l'on doit réagir au quart de tour. Il y a bien une option pour se mettre en vue à la première personne mais, manque de bol, il est impossible de diriger le personnage dans ce cas-là. Pourtant la vue subjective aurait été utile durant certaines phases de combat.

Il est trop fort ce barbare. Il peut éviter les chutes en marchant dans le vide.





Humains, spectres ou énormes créatures, Conan ne prête pas attention à ses ennemis. Tout ce qu'il veut, c'est tester le tranchant de son épée.

Conan

ACTION/AVENTURE



CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM
ÉDITEUR TDK MEDIACTIVE
DÉVELOPPEUR CAULDRON/SLOVAQUIE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

CONAN LE BARBARE, EN VOILÀ UNE BELLE LICENCE À ADAPTER DANS UN MAGNIFIQUE TITRE D'ACTION/AVENTURE. MALHEUREUSEMENT, LES DÉVELOPPEURS NOUS PROUVENT, UNE FOIS DE PLUS, QUE SE REPOSER SUR UN NOM CONNU NE FAIT PAS UN BON JEU.

Au fil des batailles, Conan peut apprendre de nombreux coups permettant d'appréhender diverses situations comme repousser un soldat en armure lourde en lui infligeant un terrible coup de genou. Ce système de combat tente de nous faire oublier tout l'habillage complètement loupé. Mais rien n'y fait, Conan reste un mauvais produit dont la réalisation totalement manquée prouve encore une fois à quel point il faut se méfier des jeux à licence.

Cyd



L'art du combo

Conan peut pratiquer un nombre hallucinant de techniques de combat. Coups de taille et d'estoc, coups de pied sautés ou encore combos divers et variés. Notre barbare préféré ne fait pas dans la dentelle. À vous de choisir l'arme adéquate et de développer les techniques que vous désirez en dépensant un certain nombre de points d'expérience. Ceci constitue le point fort du jeu. Il fallait bien qu'il y en ait un.

Un peu de technique

CPU 1,6 GHz, 512 Mo de RAM, Geforce 4 ou Radeon 9600. Voilà la configuration recommandée pour ce titre. Avec ça, on est en droit d'espérer beaucoup mieux niveau réalisation.

En Deux Mots

UN TITRE SANS SAVEUR, MAL ANIMÉ ET AU GAMEPLAY PLUS QUE DOUTEUX. SEULS QUELQUES MORCEAUX DE MUSIQUE TIRÉS TOUT DROIT DE LA BANDE ORIGINALE DU FILM SONT À SAUVER. ACHETEZ PLUTÔT LE CD DE LA B.O. PAR BASIL POLEDOURIS, ÇA SUFFIRA.

+ Les musiques
- Gameplay foireux
- Angles de vue catastrophiques
- Moteur 3D vieillot

3 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT



NOUVEAU ! > EN DIRECT < sur votre mobile

FOURNISSEUR OFFICIEL DE PERSONNALITÉ !

NOUVEAU 100% versions originales — Faites sonner votre mobile avec de vraies chansons ![3]

The Black Eyed Peas
Découvrez le nouveau phénomène R'n'B !
POLY : 702183 HIFI : 610001

SONNERIES POLY

+ de 3000 SONNERIES disponibles !

TOP 10

1	Shut up	702183
2	Comme des connards	703335
3	Hey ya	701723
4	Si demain	703345
5	Week-end	703321
6	Sexy pour moi	401360
7	In the shadows	700108
8	Parce-qu'on vient de loin	702970
9	It's my life	702045
10	Superstar	702185

CINÉ / TV

Charmed	401403
Save me (Smallville)	100305
Buffy contre les vampires	183
Les Guignols	401007
Corona (Jackass theme)	700230
Gén. la méthode Cauet	100395
Battle without honor...	702001
Le seigneur des anneaux	703771
The simpsons (theme)	33189
La valse d'Amélie Poulain	18943
James Bond (theme)	306
Match nul (Taxi)	400868
Soul bossa nova (A.P.)	500126
Chihuahua	400498

VARIÉTÉS INTERNATIONALES

Iin the shadows	700108
So yesterday	702242
Papi chulo	401309
Hey ya	701723
Carnival girl	700561
It's my life	702045
Me against the music	702012
Be faithful	701675
Live is life	401146
Sorry seems to be...	500245
Slow	702241
Skull tatoo	701309
In my place	400546
How you remind me	400087
Tainted love	400148
I'm with you	500307
Maybe tomorrow	700014
Eat you alive	700564
White flag	700813
Going under	700973
Love's divine	701729
Numb	700996
Plug in baby	702736
Life for rent	702952
My immortal	702241
Something beautiful	700246

VARIÉTÉS FRANCAISES

Si demain	703345
L'orange	703069
Des mots qui résonnent	400580
Respire	401031
Fan	600181
Tu seras	703178
Dernière danse	703738
Mon étoile	702552
Je cours	700982
Yalla	703644
Marie	400450
Je veux vivre	401310
Manu Chao	401119
Ma liberté de penser	401063
Week-end	703321
Maria Magdalena	700656
Suivre une étoile	702652
Toujours pas d'amour	703773
Alexandrie Alexandra	703617

RAP / R'n'B

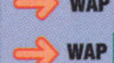
P.I.M.P	401237
Sans (re)père	703077
Au summum	600186
Le mur du son	401209
Lose yourself	500215
Shut up	702183
In da club	400855
Parce qu'on vient de loin	702970
Work it	400613
The next episode	533
It wasn't me	41173
Ms Jackson	19408
The real slim shady	481
Still dre	151
Dilemma	400527
Get my party on	700033
21 questions	401051
Crazy in love	401124
Murder reigns	401192
The seed	401241
California love	401262
Natural born killers	401274
Pass that Dutch	702594
Ma benz	300401
Get busy	401185
That's my name	11015
Sexy pour moi	401360
Gravé dans la roche	401118
8 mile	500216

TECHNO / DANCE

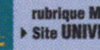
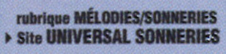
Satisfaction	500295
The magic key	401120
Smack my bitch up	701013
Doo wap	701116
Illusion	702350
Etre une femme	703313
Objection tango	221071

BLACK EYED PEAS POLY : 702183 HIFI : 610001
THE RASMUS POLY : 700108 HIFI : 610005
TUPAC POLY : 703135 HIFI : 401421
NO DOUBT POLY : 702045 HIFI : 610003
BENASSI BROS POLY : 702350 HIFI : 610000

Pour télécharger directement sur votre mobile, rendez-vous sur :


WAP SFR rubrique SONNERIE/IMAGE ▸ Site UNIVERSAL

WAP Bouygues Telecom rubrique MÉLODIES/IMAGES ▸ Site UNIVERSAL SONNERIES




WAP orange GALLERY Universal Tapez UNIVERSAL

i-mode rubrique MÉLODIES/SONNERIES ▸ Site UNIVERSAL SONNERIES

Du 1er au 30 Avril Offert[1] ! La sonnerie remix exclusive Shut Up ! de Black Eyed Peas

SONNERIES HI-FI

TOP 5

1	Black Eyed Peas - Shut up	610001
2	The Rasmus - In the shadows	610005
3	Tupac - Runnin	401421
4	No doubt - It's my life	610003
5	Benassi Bros - Illusion	610000

RAP / R'n'B

Black Eyed Peas - Shut up	610001
Bob Marley - Could you be loved	701909
Eminem - Lose yourself	701925
Shaggy - Get my party on	702118
50 Cent - P.I.M.P	702139
Dr Dre - The next episode	702156
Mary J Blige - Family affair	702114
Nelly - Dilemma	702110
The Roots - The seed	702157
Lumidee - Crashin' a party	610002

POP / ROCK

No Doubt - It's my life	610003
The Rasmus - In the shadows	610005
Guns' n' Roses - You could be mine	701939
Marilyn Manson - Tainted love	701977
Nirvana - Smells like teen spirit	702424
Limp Bizkit - Eat you alive	702458
Sting - It's probably me	702436
Ronan Keating - She believes	610004
Police - Roxanne	701972
Texas - Summer son	702450
Michael Jackson - Ain't no sunshine	701963

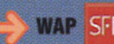
VARIÉTÉS FRANCAISES

Les Académiciens - L'orange	610012
Florent Pagny - Je trace	701930
Jenifer - Donne-moi le temps	702480
Calogero - Yalla	401418
Faudel - Je veux vivre	701929
Thierry Cham - Dernière chance	401417
Gerald De Palmas - Tomber	701918
Emma Daumas - Tu seras	610007

TECHNO / DANCE

Benassi Bros & Sandy - Illusion	610000
Benny Benassi - Satisfaction	701906
Dona Summer - Hot stuff	701921
Gloria Gaynor - I will survive	701936
Gotan Project - Santa Maria	701937
Kool and the gang - Celebration	702455
James Brown - Living in america	702428
Stevie Wonder - Superstition	701982
Barry White - Let the music play	701905

Pour télécharger directement sur votre mobile, rendez-vous sur :



WAP SFR rubrique SONNERIE/IMAGE ▸ Site UNIVERSAL puis SONNERIES HYPERSOUND

IMAGES

+ de 3000 IMAGES disponibles !



En EXCLU ! Les Guignols de l'info sur votre mobile !

MUSIQUE





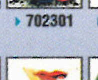
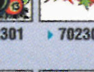
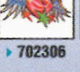







701392 · 701532 · 701653 · 701511 · 800852 · 510128 · 700170 · 800857 · 228026 · 702418

TATOOS by ALESCK





702296 · 702301 · 702306 · 702309 · 702295 · 702298 · 702299 · 702297 · 702330 · 702300

FUN





701326 · 701331 · 702222 · 702216

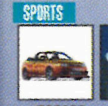
CINÉ / TV





700577 · 701108 · 800869 · 700325 · 700176 · 700179

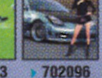
SPORTS







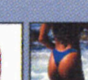


702268 · 800922 · 800921 · 700865 · 800916 · 800913 · 800709 · 800715 · 800213 · 702096

GLAMOUR







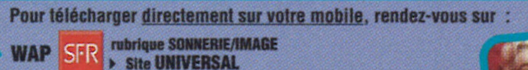


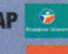


701548 · 701551 · 800710 · 701685 · 701555 · 701686 · 702269 · 702285 · 701680 · 702268



Pour télécharger directement sur votre mobile, rendez-vous sur :




WAP SFR rubrique SONNERIE/IMAGE ▸ Site UNIVERSAL



WAP Bouygues Telecom rubrique MÉLODIES/IMAGES ▸ Site UNIVERSAL IMAGES


WAP orange GALLERY Universal Tapez UNIVERSAL

i-mode rubrique IMAGES/PHOTOS ▸ Site UNIVERSAL IMAGES

Du 1er au 30 Avril Offert[2] ! Une image exclusive de Marilyn Monroe

RÉPONDEURS

+ de 5000 MESSAGES disponibles !

Les messages de répondeur mixés avec les tubes des stars !

PERSONNALISEZ VOTRE REPONDEUR AVEC :

- Des annonces avec **votre prénom** déjà enregistré : *il y a plus de 400 prénoms disponibles !*
- Votre propre voix sur tous **les tubes du moment** : *Black Eyed Peas, The Rasmus, No Doubt...*
- **Des stars** ont enregistré des messages pour vous : *Elodie Frégé, Emma Daumas, Florent Pagny...*

Rubrique Messages de stars :

- **Florent Pagny** : Ailleurs land
- **Faudel** : je veux vivre : Laisse un message
- **Emma Daumas** : fais de beaux rêves
- **Jessica Marquez** : En Exclu !

Rubrique Annonces traditionnelles :

- Pour la vie de tous les jours!
- Votre correspondant vous joindra dès son retrour
- Pour déposer un message
- Bienvenue Français-Anglais
- Je vous le passe !

Rubrique Parodies de Films

- Podium : Les Bernadettes
- Mission Impossible
- Son corps est ailleurs
- Le parrain ciao
- Aïe, aïe, aïe
- Grrr : l'âge de pierre

Rubrique Imitations

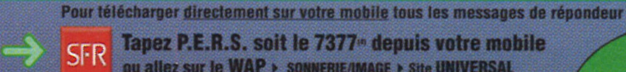
- **Chouchou*** : Assistante personnelle
- **Jacques Chirac* et Jean-Pierre Raffarin*** : El Gringo
- **Ben Laden*** : Personne dans la grotte
- **Jamel*** : C'est trop de la classe ce répondeur
- **Jean-Marie Bigard*** : Tout bien fait
- **Chinois 2***
- **Jamel*** : Dis moi que ce n'est pas vrai

Rubrique Messages chantés*

- **The Rasmus*** : In the shadows : dans le répondeur
- **Les Académiciens 3*** : L'orange : c'est pas moi
- **50 cent*** : P.I.M.P : Laisse un petit sagmé

*parodies et imitations

Pour télécharger directement sur votre mobile tous les messages de répondeur :



SFR **Tapez P.E.R.S. soit le 7377[4] depuis votre mobile** ou allez sur le WAP ▸ SONNERIE/IMAGE ▸ Site UNIVERSAL

Bouygues Telecom **Appelez le 660 depuis votre mobile** ou allez sur le WAP ▸ SONNERIE-IMAGE/RÉPONDEURS


i-mode rubrique MÉLODIES/SONNERIES ▸ Site UNIVERSAL REPONDEURS

COMPATIBLES avec tous les mobiles !

Téléchargez aussi nos sonneries et images sur :

CANALSATELLITE ▸ CANAL 244

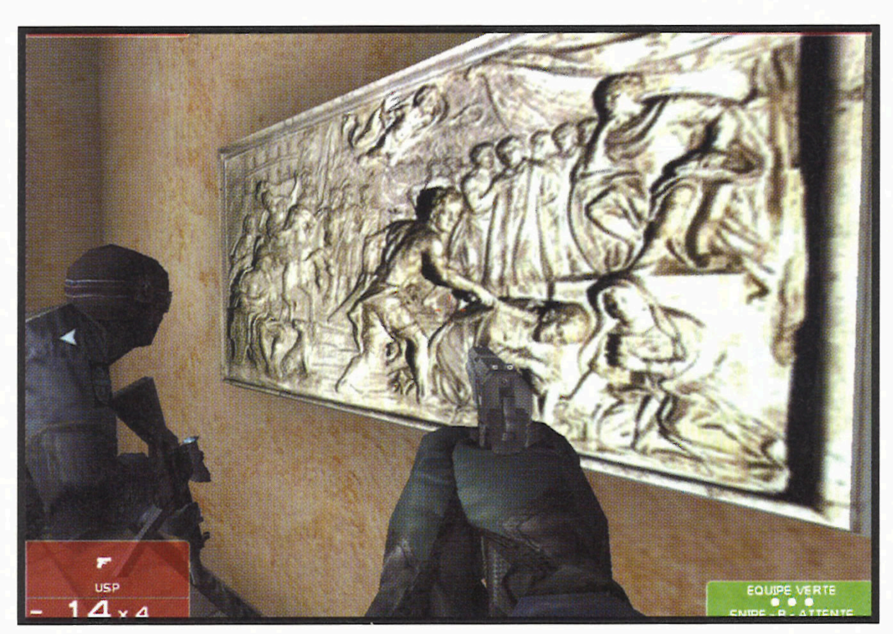
▸ Plus d'infos et compatibilités sur Internet : yourmobile.fr

(1)Offre valable sur les sites wap Universal sur SFR, Bouygues Télécom et Orange Gallery du 1er au 30 avril 2004 : 1 Sonnerie offerte pour 1 sonnerie achetée et Offre valable sur le site Universal Sonnerie sur l'imode de Bougues Télécom du 1er au 30 avril : 1 sonnerie offerte pour abonnement sur Universal Sonneries. (2)Offre valable sur les sites wap Universal sur SFR, Bouygues Télécom et Orange Gallery du 1er au 30 avril 2004 : 1 image offerte pour 1 image achetée et Offre valable sur le site Universal Images sur l'imode de Bougues Télécom du 1er au 30 avril : 1 image offerte pour 1 abonnement sur Universal Images. (3)La liste des mobiles SFR compatibles en appelant le 7000. i-modeTM et le logo i-modeTM sont des marques déposées ou enregistrées par NTT DoCoMo inc., au Japon et dans d'autres pays. (4)1,35€ /appel + prix d'un appel normalVotre mobile doit être configuré WAP. C'est très facile : contactez votre opérateur. Photos et images non contractuelles. UNIVERSAL FOR MOBILE FRANCE SAS - RCS PARIS : B 424 456 721



RavenShield : Athena Sword

NÉGOCIATIONS MUSCLÉES



PUBLIC AVERTI — INTERNET 16 — LOCAL IP/IPX 16

Config minimum 1,7 GHz, 512 Mo, Radeon 9600
Éditeur Ubi Soft
Développeur Ubi Soft Italie
Texte et voix en français



Déconnez pas les gars, chui allergique à la fumée moi !

LE PREMIER ADD-ON POUR RAVEN SHIELD SE DÉCIDE ENFIN À DÉBARQUER, SIX MOIS APRÈS LA BÊTA-VERSION. JE NE SAIS PAS CE QU'ILS ONT TRAFIQUÉ PENDANT TOUT CE TEMPS À REPOUSSER ATHENA SWORD INDÉFINIMENT, MAIS L'ESSENTIEL, C'EST QU'IL SOIT LÀ. LÂCHEZ LES SWAT, LA CHASSE EST OUVERTE !

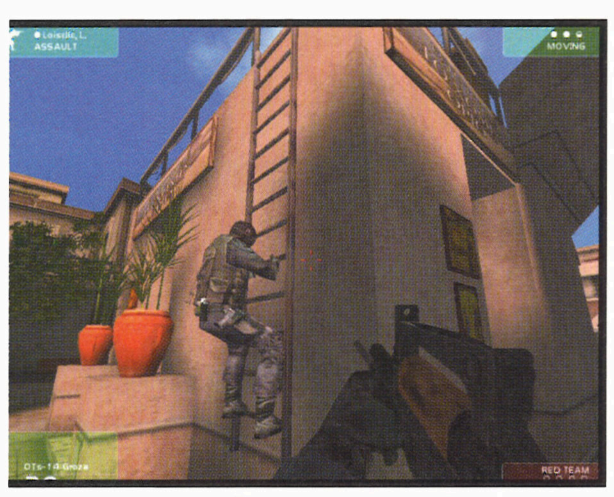
Je n'ai jamais été aussi bien couvert par mes hommes.



Je tiens à vous prévenir qu'Athena Sword prend ses aises : l'installation de Raven Shield étant obligatoire, l'ensemble monte tout de même à 3,3 Gigas, ce qui n'est pas rien. Ah, autre chose, si vous êtes un lecteur assidu de la rubrique Patches et que vous ne manquez aucun numéro, vous n'êtes pas sans savoir qu'Ubi Soft a noyé les trois quarts des joueurs sous une avalanche de correctifs ces derniers mois. Du coup, c'est un joyeux bordel pour s'y retrouver et savoir où on en est... Mais pas de panique moussaillon, le CD d'Athena Sword contient tout ce qu'il faut pour remettre tout ça dans l'ordre. Voilà, on peut maintenant analyser cet add-on l'esprit tranquille.

En pleine campagne

La campagne solo d'Athena Sword débute précisément là où on avait laissé celle de Raven Shield. Il va donc falloir repartir en guerre contre ces vilains terroristes (Ah bon, il en reste ?) qui avaient pourtant déjà tout inventé pour nous occuper dans l'épisode précédent. En revanche, on les sent déjà beaucoup moins inspirés dans cet add-on puisqu'ils n'ont quasiment rien trouvé de mieux que planquer des otages à tour de bras. Si les objectifs ne sont pas incroyablement variés, en revanche, c'est tout le contraire du côté des environnements qui sont, eux, très diversifiés. On visite Athènes, la Croatie, Monte-Carlo ou encore l'Italie. On se balade pour déloger des méchants squatteurs d'un beau château haut en couleur, refroidir quelques gangsters sous le coucher de soleil de Dubrovnik ou encore chasser des importuns dans les rues milanaises. Une chose est sûre, ça nous change des entrepôts et des usines désaffectées dont raffolent généralement tous les terroristes normalement constitués. Certes, les nouvelles maps ne sont pas très nombreuses - huit, c'est un peu juste – mais par contre, elles sont toutes très bien pensées. Si leur taille a enflé, il est devenu beaucoup plus rare de se paumer et de tourner en rond dans des couloirs identiques les uns aux autres comme c'était souvent le cas sur Raven Shield. Tant qu'on en est aux cartes, je peux déjà vous annoncer que le mode multijoueur ne s'est pas privé pour profiter de cette nouvelle livraison et qu'il intègre même cinq nouveaux modes de jeu. Mais pas



L'I.A. des soldats n'a pas subi de modification particulière, ils arrivent toujours à nous suivre tant qu'on ne cherche pas trop à les semer.

TIPS JEU

Évitez d'envoyer vos meilleurs hommes au casse-pipe dès les premières missions. Retardez leur mort au maximum en les gardant plutôt pour la fin, vous risquez d'en avoir besoin.

Haut les mains !



de précipitation, nous aurons tout le temps d'en reparler dans la rubrique Réseau.

Nouveautés bien planquées

Question gameplay, vous n'allez pas en revenir, mais rien n'a changé. On est toujours autant crispé sur son MP5, on serre les dents à chaque fois qu'on ouvre une porte et à la moindre montée un peu trop brutale d'adrénaline, on shoote un otage et on recommence la mission, bref, la routine. Pareil pour la phase de préparation, on a toujours la possibilité d'élaborer son plan à l'avance ou bien de laisser le soft concocter tout ça comme il en a l'habitude. Parlons donc plutôt des nouveautés. L'arsenal en a profité pour s'étoffer un peu avec l'arrivée de 7 nouveaux modèles (un fusil à pompe, des mitraillettes plus ou moins lourdes et un Beretta 93R pour tirer en rafales), ce qui nous donne un total de 64 outils particulièrement dangereux. C'est plus d'armes qu'il n'en faut et si on fouille bien, on en trouve même quelques-unes d'utiles. Les développeurs d'Ubi Soft Italie en ont également profité pour intégrer des policiers locaux qui nous attendent maintenant dans les zones d'extraction et d'insertion, on n'est plus seulement deux pauvres équipes de SWAT à boucler les environs. En guise de bonus, on a même droit à trois anciennes maps de Rogue Spear remises au goût du bump-mapping, dont la fameuse base sibérienne. Je pourrais continuer comme ça pendant encore un bon moment car en fait, c'est une multitude de petits ajouts qu'apprécieront les habitués de Raven Shield, même si le commun des mortels n'y prêtera pas vraiment d'attention.

En plus, c'est en 3D

C'est du côté de la réalisation que les changements sont les plus flagrants pour qui connaît bien les niveaux de Raven Shield. Le moteur graphique a subi une sévère cure de jouvence qui lui permet de soutenir la comparaison avec les productions actuelles sans être trop ridicule. Par exemple, les textures ont un véritable rendu photoréaliste. Les sculptures, les




Barman, un métier à hauts risques par temps de prise d'otages.

Un peu de technique

Si le moteur 3D reste le même que sur Raven Shield, la demande en ressources est bien plus conséquente, ne serait-ce qu'à cause de la taille des maps. Offrez-vous donc les services d'un processeur véloce, comme mon ami le 2 GHz et ses potes les 512 Mo de RAM. De même, pour profiter des textures photoréalistes et laisser le bump-mapping s'exprimer pleinement, n'hésitez pas à appeler la GeForce FX 5900 ou la Radeon 9600 en renfort.





Les animations des vilains tangos, c'est un peu la marque de fabrique de la série. Dans Athena Sword, elles n'ont pas changé, c'est toujours un grand moment de comédie.

tableaux ou les pavés dans la rue ont un grain plus vrai que nature et l'impression de relief donne envie de passer son doigt sur l'écran pour sentir les formes et les contours. Non vraiment, que ce soit les éclairages, les décors ou les reflets dynamiques, les développeurs n'ont pas bâclé leur travail – faut dire qu'ils ont pris le temps quand même. Alors oui, c'est vrai que les grandes nouveautés renversantes manquent à l'appel et que Raven Shield n'a pas été repensé en profondeur, mais franchement, ça n'était pas le but de cette extension. Athena Sword est un add-on de qualité et si vous êtes en manque de terroristes à vous glisser sous le canon, vous y trouverez sans aucun doute votre bonheur.

Blutch

En Deux Mots

Les maps sont très différentes les unes des autres, le level design est bien pensé et l'aspect graphique a été nettement amélioré. Je regrette simplement que les missions ne soient pas plus nombreuses que les touches du pavé numérique. Hormis ça, Athena Sword est une bonne cargaison de terroristes frais pour tous les amateurs de charcuterie urbaine.

- \+ Le ravalement de façade graphique
- \+ La qualité des nouvelles maps
- \+ Le plaisir est intact
- – Huit missions, c'est pas énorme
- – Aucune grosse surprise
- – Pourquoi autant de retard ?

Note	Critère
6	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT







CONFIG MINIMUM CPU 450 MHZ, 64 MO DE RAM, CARTE GRAPHIQUE 2 MO
ÉDITEUR NOBILIS
DÉVELOPPEUR PARADOX ENTERTAINMENT/SUÈDE
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX AUCUNE

La guerre de Cent Ans

TÊTE À CLAQUES

DEPUIS LE SYMPATHIQUE EUROPA UNIVERSALIS, PARADOX ENTERTAINMENT NOUS A HABITUÉS À UNE LONGUE SÉRIE DE JEUX HISTORIQUES LARGEMENT BUGGÉS ET À L'INTÉRÊT DOUTEUX. CETTE FOIS-CI, ILS SE SONT SURPASSÉS.

Sous prétexte que les jeux de stratégie sont généralement laids et chiants, certains en prennent un peu trop à leur aise et essayent de nous refourguer absolument n'importe quoi. C'est le cas de cette calamiteuse guerre de Cent Ans, un titre suédois à très petit budget qui n'aurait jamais dû voir le jour. Il s'agit en fait de l'adaptation bâclée d'un jeu précédent qui se passait chez nos amis les Vikings, ce qui explique la présence de tous ces drakkars à La Rochelle ou encore les textes de victoire qui vous félicitent pour l'unification de la Scandinavie. La première surprise de cette reconstitution historique surprenante, c'est que la marine militaire française domine outrageusement les océans : du coup, ces pauvres Anglais ne sont même pas capables de traverser la Manche. Poursuivis jusqu'en mer d'Irlande par l'infaillible flair électronique des amiraux gaulois, ils ne font pas non plus le poids dans les combats à terre. En cas d'invasion, les îles britanniques résistent très mollement et s'effondrent en quelques mois. Voilà qui est original !



Je finis de conquérir la France, et ensuite je prends l'Eurostar à Calais pour aller accabler les Britons à domicile.



Les 3 500 chevaliers d'Orléans vont bouffer tout cru les soldats du roi de France.

Un jeu signé Paradox

De fait, les batailles n'offrent aucune subtilité tactique. On peut produire des troupes de qualité différente, mais la victoire appartient toujours à celui qui aligne le plus de chevaliers. Inutile de perdre son temps avec des archers ou des piquiers, ou de s'inquiéter du terrain : ça ne sert à rien. Les sièges sont semblables à ceux d'Europa Universalis, avec les mêmes vieux bugs jamais corrigés. On voit un peu de fumée, une jauge minuscule se remplit peu à peu, et quand elle est pleine, la ville tombe. C'est à peu près aussi fun que regarder de la peinture sécher. En principe il y a de la diplomatie, mais elle est aléatoire et il suffit de cliquer patiemment, encore et encore, pour s'allier à absolument n'importe qui. Les adversaires informatiques sont complètement inactifs, d'une nullité extraordinaire. Au niveau le plus dur, il est facile de conquérir toute la carte avec l'Auvergne ou le duché d'Orléans. Résultat, le semblant de gestion économique présent dans le jeu n'a strictement aucun intérêt, ce n'est qu'une longue perte de temps avant le triomphe final assuré. Des évènements scriptés essayent de donner un parfum d'époque, mais ils sont complètement décalés et absurdes. Les écrans en 800x600 sont aussi laids que fatigants à utiliser, on ne peut même pas reconnaître la nationalité des unités visibles. L'interface est abominable, avec des centaines d'ordres répétitifs qu'il aurait fallu automatiser, et très vite la simple tâche de lever une armée devient trop fastidieuse pour être supportable. Côté son ça va du ridicule à l'inexistant (il n'y a pas de musique). Bref : en solitaire ce « jeu » est complètement nul, et en multijoueur il se fait éclater par la Dame de Pique. Un produit à réserver pour les cadeaux empoisonnés.

Atomic



La guerre des Roses aurait pu être sympa, sauf qu'en face ils ont oublié d'avoir une armée.



Un peu de technique

Vu les screenshots, vous vous doutez bien qu'il ne faut pas la dernière carte 3D pour découvrir tout le « potentiel » de ce titre. Une configuration à plus de 500 MHz avec une carte AGP suffira amplement.

En Deux Mots

NON SEULEMENT L'INTERFACE À ELLE SEULE CONDAMNE CE TITRE, MAIS EN PLUS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE EST TELLEMENT NAZE QU'ON GAGNE LES DOIGTS DANS LE NEZ. EXTRÊMEMENT PÉNIBLE À MANIPULER, TRAGIQUEMENT DÉNUÉ DE CHALLENGE, COPIE FLAGRANTE DE LEUR JEU PRÉCÉDENT, CE TRUC FRISE L'ESCROQUERIE.

+ La période historique avait du potentiel
− Interface impardonnable
− I.A. morte depuis un ou deux siècles
− Incroyablement facile

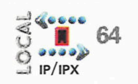
1 TECHNIQUE
2 ARTISTIQUE
1 INTÉRÊT

DEREK SMART, LE CRÉATEUR DE LA SÉRIE DES BATTLECRUISER, TENTE VAINEMENT DEPUIS DES ANNÉES DE RÉALISER LE SIMULATEUR DE COMBAT ULTIME. DREAMCATCHER, DANS UN INSTANT D'INATTENTION, S'EST RETROUVÉ ÉDITEUR DE SON NOUVEL ESSAI. MAUVAISE PIOCHE...



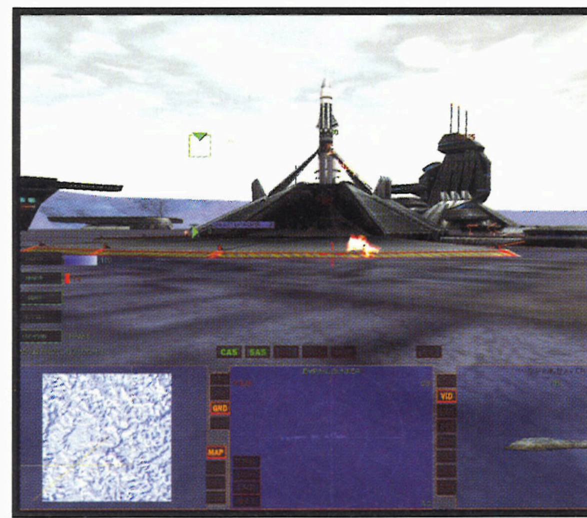






CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo
ÉDITEUR Dreamcatcher
DÉVELOPPEUR 3000 A.D./États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais

Le mode « Roam » vous laisse une totale liberté de mouvement et vous conseille d'imaginer de fabuleuses histoires. Bonne chance.

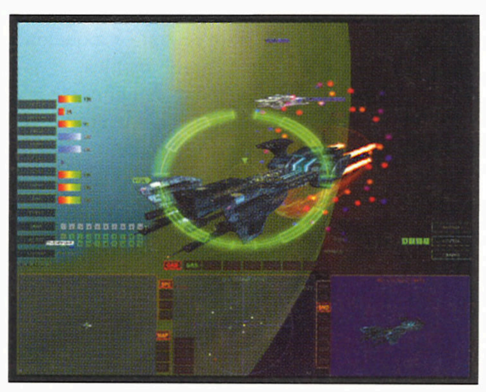


Universal Combat

SIMULATION POURRIE

Universal Combat, anciennement connu sous le nom de BattleCruiser Generation propose un concept prodigieux : permettre au joueur de mener des combats sur tous les fronts. Air, terre, mer, espace, il est possible à tout moment de sauter dans un des nombreux véhicules et de changer d'environnement, le tout sans chargement. Imaginez un croisement entre Battlefield 1942, Elite et PlanetSide. Fermez les yeux... Rêvez... Maintenant, je veux que vous vous accrochiez à ce rêve pour que la réalité ne vous fasse pas sombrer dans la dépression. Je débute le mode Campagne et me retrouve propulsé aux commandes d'un vaisseau doté de la maniabilité de l'Étoile Noire. Je dois protéger un convoi des attaques ennemies. Quelques instants plus tard, mon bouclier encaisse les premiers tirs. Je tente de faire bonne figure et de m'accommoder aux commandes de l'appareil, une main sur le clavier, une sur le joypad, une sur la souris, une qui gratte ma tête. Rien à faire, l'ennemi tournoie autour de moi comme une nuée de moucherons, les canons n'ont aucune précision et la physique quantique me semble plus simple que lancer un missile. La planète à côté de laquelle nous nous battons emplit tout le cockpit. J'envisage de précipiter mon croiseur dans son atmosphère pour disparaître honorablement dans une gerbe enflammée. J'arrive à peine à le faire osciller avant d'exploser, sans avoir pu esquisser une ébauche de défense.

Arrivée d'un vaisseau allié au milieu d'un tourbillon de smarties. C'est la teuf.



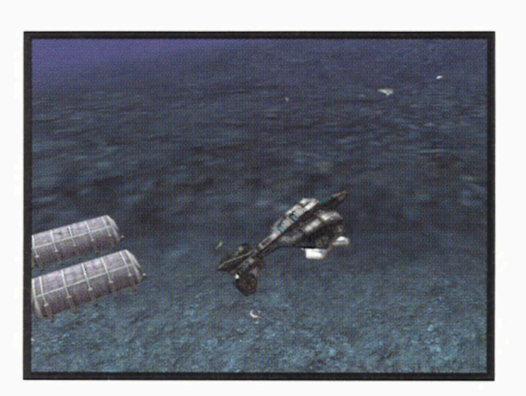
L'incompréhension tue

Je pourrais vous raconter de la sorte mes nombreuses tentatives pour appréhender Universal Combat, elles se finissent toutes de la même manière : empêtré dans les milliards de raccourcis clavier à base de shift ou control, je finis par mourir dans une explosion salutaire. Acronymes incompréhensibles, absence de tutorial, touches non reconfigurables : rien n'est étudié pour aider le joueur et la courbe d'apprentissage de ce titre ressemble à l'Everest. Certain jeux sont mal conçus mais tentent de cacher la misère de leur gameplay par des graphismes tape à l'œil. UC ne bénéficie même pas de cette hypocrisie. L'espace est rempli de vide, les trois arbres qui se battent en duel n'arrivent pas à masquer le manque de relief des planètes et le tout est plus polygoné qu'on ne pourrait le craindre. Derek Smart a beau accuser à chaque fois son éditeur qui soi-disant le force à sortir son jeu avant qu'il soit fini, je pense qu'il vise un but totalement utopique avec cette série. Pire, il ne se décourage pas puisque UC devrait bénéficier d'un rejeton supplémentaire en novembre prochain (sous-titré : Edge to Edge) dont les premiers artworks laissent déjà présager du pire.

Bishop

Un peu de technique

Histoire de sauver l'honneur, quelques effets DirectX 9 viennent égayer les textures tristes et les paysages vides qui font ramer la machine sans raisons apparentes. On soupçonne (à juste titre) l'interface d'avoir été conçue par un ingénieur dément et il est impossible de reconfigurer les touches.

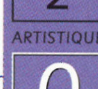


En Deux Mots

Quand je regrette Yu-Gi-Oh ! pendant le test d'un jeu, c'est qu'il se passe quelque chose de grave. UC est un produit rare. Il me fait découvrir de nouvelles sensations. Comme par exemple cette irrésistible envie de mettre un 0 en intérêt, pour bien faire comprendre qu'il est impossible de s'amuser avec ce truc.





2 TECHNIQUE
2 ARTISTIQUE

0 INTÉRÊT



D'énormes croix rouges empêchent de continuer son chemin. On ne pouvait pas rêver mieux comme indication de fin de route.



CONFIG MINIMUM CPU 600 MHz, 128 Mo de Ram
ÉDITEUR Focus
DÉVELOPPEUR Mediamobsters/Danemark
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

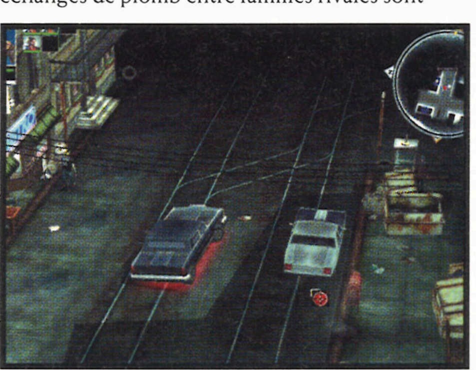


ASSEZ JOLI, BOURRÉ D'IDÉES ET ATTAQUANT UN CRÉNEAU PAS COMPLÈTEMENT SATURÉ, GANG LAND DÉMARRAIT PLUTÔT BIEN SA VIE DE JEU VIDÉO. ON PREND LA SOURIS EN MAIN ET QUELQUES HEURES PLUS TARD, C'EST LE DRAME. ON CONSTATE QU'UNE FOULE DE DÉTAILS VIENNENT TOUT GÂCHER. ET NOUS, LE GÂCHIS, ON AIME PAS TROP ÇA.

Gang Land

STRATÉGIE

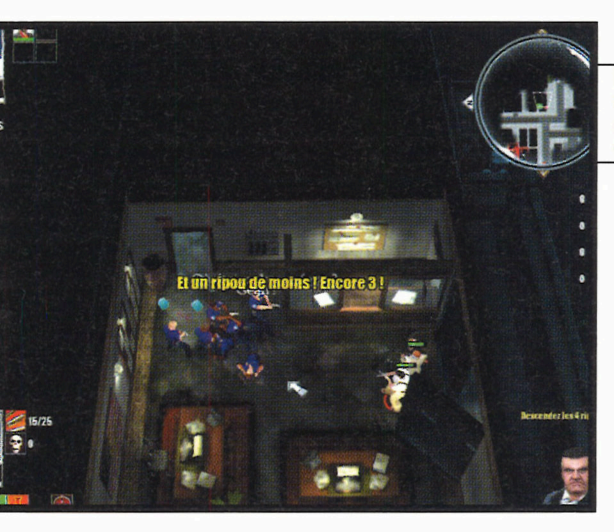
Gang Land part d'un bon concept : nous plonger dans les années 50 au cœur d'une famille de mafieux qui s'est fixée pour but de contrôler sa ville adorée entre deux plats de spaghettis. Les idées sont nombreuses pour accrocher le joueur : racketter armureries et restaurants locaux pour obtenir des ressources et acheter avec tout cet argent quelques armes à feu pour faire le ménage. Voilà qui suffit généralement à étendre votre territoire et imposer votre volonté. Évidemment, il faut jouer les gros bras pour se faire respecter dans le quartier et les échanges de plomb entre familles rivales sont légion. Le département des ressources humaines de votre petite entreprise recrute ses hommes de main directement dans la rue, en les choisissant selon leurs capacités. Vous pouvez même trouver une femme d'un simple clic – si ça pouvait être aussi simple dans la vie, ça ne serait pas pour déplaire à certains geeks – et avoir des rejetons qui prendront des positions importantes dans les affaires de famille. L'aventure se déroule sur plus d'une quinzaine de missions entrecoupées de défis. Ces derniers permettent de débloquer des unités spéciales du type sniper. Dans le principe, Gang Land aurait donc tout pour plaire. Là, vous vous doutez déjà un peu qu'il y a quelque chose qui coince. Gagné. Une fois de plus, une réalisation désastreuse vient gâcher notre plaisir de joueur. On passe d'aberration en aberration pour finir frustré et énervé. Voyons ensemble la liste des trucs qui fâchent…



Il est possible de tirer sur ses adversaires en conduisant une voiture. C'est assez efficace et amusant.

Mafia blues

Durant la campagne solo, l'histoire évolue, les objectifs changent mais le fond reste identique : mitrailler tout ce qui bouge. Stratégiquement, on rase les pâquerettes : il est possible de s'accroupir pour



Rien de plus naturel que de se balader dans la rue arme au poing pour aller nettoyer un commissariat et ressortir sans aucun problème...

TIPS JEU

Lorsqu'il faut abattre le boss d'un quartier adverse, on se retrouve souvent à court de munitions à cause des trous qu'on a faits dans la racaille rencontrée en chemin. Je vous conseille de foncer directement jusqu'à la planque du chef et de l'assassiner au plus vite. Les ennemis que vous avez laissés derrière vous disparaîtront automatiquement !



Un peu de technique

Le moteur 3D de Gang Land manque cruellement d'effets spéciaux en tout genre. L'affichage reste très fluide malgré les fusillades comprenant des dizaines d'unités et passants. À condition d'avoir 512 Mo de Ram et un CPU de plus de 1 GHz...

mieux viser ou de se servir du décor pour se protéger mais ça n'est pas indispensable. Pour finir la plupart des missions, foncez droit devant ! La plupart du temps, ça suffit pour passer à la suivante. Mais ce n'est pas le plus grave. Le pire reste les nombreux détails de gameplay qui gâchent le jeu. Situation assez classique : deux personnages vident leur chargeur sur un ennemi. Ce dernier s'accroupit tranquillement et utilise des trousses de soin. Bon, c'est un jeu vidéo, disons que c'est logique. Le problème est que sa vie remonte aussi vite, voire plus rapidement que les dégâts infligés. Du coup, on se retrouve sans munitions face à un adversaire qui vient de se regonfler à bloc et n'a plus qu'à sortir son flingue pour trouer vos gars. Fabuleux ! Si ce genre d'absurdités était isolé, on en rirait en fermant presque les yeux. Manque de bol, Gang Land est passé maître dans le genre : des mafieux armés jusqu'aux dents marchent presque main dans la main avec la police (ils se croisent sans broncher) et on peut attaquer un commissariat en massacrant une quinzaine d'agents sans la moindre conséquence. Dans un autre registre, il est possible de conduire des véhicules pour se déplacer plus rapidement en ville. C'est dans ce cas précis qu'on s'aperçoit des défaillances du moteur physique. Ou plutôt de son absence : quand on percute un passant de plein fouet, il glisse sur le pare-chocs pendant 100 m sans aucune animation et meurt soudainement une fois qu'il n'a plus de points de vie. Super crédible. Ajoutez à cela l'impossibilité de monter sur les trottoirs et vous commencerez à comprendre ma frustration. Ces derniers font carrément office de murs et vous remettent vite fait sur la route quand on tente de rouler dessus. À croire que le jeu est sorti six mois trop tôt et que cette version est juste un poisson d'avril. Il y a de quoi faire un bouquin sur tous les défauts de gameplay de Gang Land mais je vais tenter de faire court.



L'entrée de ce restaurant est un peu obstruée. Amusez-vous à gérer vos unités dans toute cette pagaille.

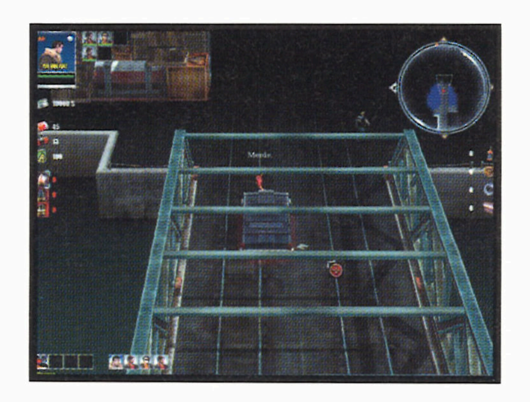
Un jeu parfait... peut-être... bientôt

Sachez qu'à l'heure actuelle, il est impossible de sauvegarder pendant les missions. Il n'y a pas plus énervant que de passer deux heures à remplir des objectifs, de mourir juste avant la fin et de tout recommencer. On nous signale qu'un patch est prévu pour régler ce problème et bien d'autres. Seulement voilà, on ne note pas un jeu en tenant compte de patches et add-on qui sortiront « sûrement ». Si Gang Land devient la référence en matière de stratégie dans les mois à venir, nous serons les premiers à vous le dire, Try Again oblige ! Mais pour l'instant, c'est loin d'être le cas. Sans compter que si la déception nous a frappés de plein fouet niveau gameplay, on ne peut même pas se consoler avec l'emballage. Certes la ville est vaste et il est possible de se balader dans chaque rue, mais tout ça manque de vie. Aucun impact de balles lors d'une fusillade, pas de traces de sang ni de vitrines brisées ou encore de cabines téléphoniques qui partent en fumée. Les développeurs ne semblent pas avoir été jusqu'au bout du concept. Du coup, les joueurs risquent de ne pas aller jusqu'à la caisse...

Cyd

Affaire de familles !

Si Gang Land pèche par une aventure solo répétitive et sans saveur, son mode multijoueur est plutôt sympa. Le fait que chaque quartier est contrôlé par un joueur différent rend ce titre plus intéressant. L'option la plus fun étant le mode Conquête dans lequel vous devez développer votre famille et vous débarrasser de vos adversaires. Il est possible de régler la difficulté au maximum, ce qui met tous les joueurs sur un pied d'égalité et règle le problème de la gestion des dégâts. Une bonne rafale de plomb suffit à vous faire passer de vie à trépas, trousse de soin ou pas.



En Deux Mots

GANG LAND EST PÉTRI DE POTENTIEL ET DE BONNES IDÉES. MALHEUREUSEMENT, TOUT ÇA EST NOYÉ ET PERDU DANS UN GAMEPLAY TOTALEMENT RATÉ. RESTE À PRIER QUE LES GARS DE MEDIAMOBSTERS SORTENT AU PLUS VITE UN PATCH POUR SAUVER LEUR PRODUIT. UN GROS.

- \+ Le mode multi
- \+ De bonnes idées
- − Le gameplay dans son ensemble
- − Missions répétitives
- − Action confuse

4	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
4	INTÉRÊT



Le village est autonome et déjà bâti de toutes pièces lorsque l'on arrive sur une map. On peut donc se concentrer sur les quêtes et le champ de bataille.


TOUT PUBLIC

4 INTERNET

LOCAL 4 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 733 MHz, 128 Mo de Ram
ÉDITEUR NOBILIS
DÉVELOPPEUR TARGEM/RUSSIE
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS



QU'Y A-T-IL DE PIRE QU'UN JEU NI BON NI MAUVAIS ? ON NE PEUT PAS LE DESCENDRE, ENCORE MOINS L'ENCENSER. ON RESSENT UNIQUEMENT UNE IMPRESSION DE DÉJÀ VU. COMME UNE ESPÈCE DE ROUTINE. C'EST NEUTRE, TRANSPARENT PRESQUE INEXISTANT. TOUT COMPTE FAIT, C'EST DUR D'ÊTRE MOYEN !

Battle Mages

STRATÉGIE

Action et RPG, simulateur de sous-marin et plate-forme, bière et vodka… Y a pas à dire, j'adore les mariages de saveurs. Ici, on a droit à un énième titre de stratégie temps réel mixé avec une sauce jeu de rôle. Avis aux amateurs ! Seulement voilà, à force de consommer des mélanges, ça risque de devenir indigeste à moins que le cocktail ne soit réalisé par des mains de maître. Ce qui n'est pas le cas avec Battle Mages. Comme le sous-entendait fortement la version bêta, le titre de Targem possède un gameplay moyen. Les batailles restent très confuses puisqu'on peine à gérer son armée pendant les phases d'action. Le plus frustrant est bien le système de déplacement. Lorsque l'on clique sur un ennemi, les troupes chargent. En revanche, pour se replier, c'est une autre histoire. On dirait un groupe de personnes du troisième âge en plein mois d'août : deux de tension. Les unités pédalent dans la guimauve et il est impossible de se replier correctement pour engager la bataille sous un autre angle. Dans le registre des choses qui énervent, on peut remarquer qu'il est possible de déplacer ses troupes grâce à la mini-map, mais impossible de recadrer la vue principale et donc de passer d'un lieu à un autre d'un seul clic. C'est super pratique lorsque l'on se trouve à l'autre bout de la carte et qu'il faut ramener une partie de ses troupes en ville pour les améliorer… Du coup, il faut faire défiler l'écran en long en large et en travers. On a à peine l'impression de perdre son temps… C'est le genre « d'oubli » que je ne comprendrai jamais. Jouer à Warcraft III une fois dans sa vie quand on développe un RTS, ça peut servir ! Épiloguer pendant des pages sur les petits défauts de gameplay de Battle Mages ne servirait à rien. Dépourvu de la moindre idée réellement novatrice, ce titre est désespérément insipide.

Cyd



Pour attaquer ces morts-vivants, mieux vaudrait avoir quelques paladins dans vos rangs.

En Deux Mots

BATTLE MAGES N'EST PAS UN MAUVAIS TITRE EN SOI, MAIS IL SOUFFRE DE NOMBREUX DÉFAUTS DE GAMEPLAY ET N'APPORTE RIEN AU GENRE. CE QUI LE CLASSE AU RANG DE SIMPLE JEU DE STRATÉGIE DÉJÀ VU CENT FOIS.

- + Les différentes manières d'appréhender une bataille selon le choix du mage
- – Action trop lente
- – Combats confus
- – Impression de « déjà joué »

5 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

Couleurs à la mode

Rien de tel que de sélectionner un personnage qui plaît pour se sentir bien dans sa peau de héros de pixels. Dans Battle Mages, vous incarnez un magicien qui n'apparaît pas à l'écran sous forme d'unité, un peu à la manière d'un Populous en gros. Vous surveillez donc l'action « d'en haut ». Avant de débuter la campagne solo, il faut faire le choix entre quatre sorciers aux talents différents : mage du chaos (école rouge), mage de la nature (école verte), mage de l'énergie (école bleue) et commandant (mélange de mage et de fin stratège), ce qui influe évidemment sur les sorts disponibles.

Un peu de technique

Le moteur 3D de Battle Mages n'a rien d'exceptionnel, au contraire. Du coup, vous n'aurez pas besoin d'une machine puissante pour assister à une bataille fluide.



Hop, une jolie cascade, et le client est content. Qu'ils essaient dans la vraie vie pour voir.

LA VIE EST INJUSTE. PENDANT QUE CERTAINS S'AMUSENT AVEC FAR CRY OU AUTRES LANCERS DE PINGOUIN EN FLASH (SUR UN ATHLONXP 3200+ EN PLUS, JE VOUS JURE), JE DÉCOUVRE AVEC EFFROI LA BOÎTE DE CRAZY TAXI 3 SUR MON BUREAU. MES SOUFFRANCES SUR LE BÊTA-TEST N'ONT APPAREMMENT PAS SUFFIT.

Crazy Taxi 3

CHAUFFARD DROGUÉ

Bon, avant de porter un jugement définitif, installons tout de même la bête. Si ça se trouve, ils ont revu leur copie depuis la dernière version jouable, et je pourrais passer à côté du Megastar sans m'en rendre compte. Ah ah. On se motive comme on peut, hein. Je vous rassure : c'est toujours aussi moche. Clairement, ça sent le portage vite fait. Et pour peu, on aurait presque l'impression de voir tourner la version Xbox. Ils ont même gardé l'aliasing tout pourri, c'est dire. Petit rappel du principe de base, pour les étourdis : au volant d'un joli taxi jaune, vous arpentez les rues à la recherche de clients potentiels. Une fois que vous en avez alpagué un, hop, il suffit d'aller le déposer là où il le désire. Tout ça dans un temps imparti. Je vous le concède : sur le papier, ça n'a pas l'air particulièrement fun. Dans les faits, ça ne l'est pas tellement non plus. Certes, on se marre bien au tout début, profitant de l'invincibilité de son véhicule pour réaliser moult cascades invraisemblables, à la grande joie des clients d'ailleurs, qui rallongent d'autant le pourboire. Mais on a vite fait le tour des possibilités, et après quelques courses, on maîtrise les pauvres combos pour aller plus vite, on apprend à faire abstraction de la maniabilité hasardeuse et on en vient rapidement à attendre un chouïa de variété en plus.

Gardez la monnaie

En vain. À part un mode Mini-jeux qui vous occupera au mieux quelques minutes de plus, le gameplay de l'ensemble est ultra répétitif, et perd vite de sa saveur. On a rapidement fait le tour du propriétaire, et le côté « speed », appuyé par la musique rock-métal qui va bien, ne suffit pas à nous faire garder les deux yeux ouverts. On enfoncera définitivement le clou en mentionnant le mode multijoueur, qui brille par son absence. Pourtant, un gameplay à plusieurs aurait clairement trouvé sa place dans un tel titre. À la limite, si Crazy Taxi 3 avait été proposé à 15 euros, dans une tentative de trip « retrogaming old school », je ne dis pas. Et encore. Peut-être en bundle avec un paquet de céréales, là oui. Mais à 30 brouzoufs, ça frise l'abus. Un conseil : gardez plutôt votre thune pour d'autres trucs plus fun. Comme, par exemple, un périple dans un vrai tacos, à 3 h du mat, avec ce bon vieux Atomic, tout ça après une soirée lourdement arrosée. L'expérience s'avère nettement plus divertissante.

Faskil



CONFIG MINIMUM 1,2 GHz, 256 Mo RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR EMPIRE INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR SEGA/JAPON
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN V.O.



Un peu de technique

Ne vous fiez pas aux graphismes archaïques, Crazy Taxi 3 ne se contentera pas de votre vieux Pentium II pour tourner. Oh que non. Pire : si vous avez une GeForce 4MX, c'est même pas la peine d'essayer : le jeu n'est tout simplement pas compatible. Veinards.

Le feu derrière ma caisse c'est un des combos du jeu. Flèche haut, puis flèche bas. Ouais, c'est du combo qui poutre.

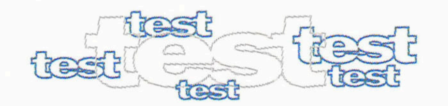


En Deux Mots

PORTAGE BÂCLÉ, CRAZY TAXI 3 PARVIENT À PEINE À SUSCITER L'INTÉRÊT PENDANT PLUS DE QUELQUES MINUTES. L'ACTION EST ARCHI-RÉPÉTITIVE ET CE NE SONT PAS LES QUELQUES COMBOS DISPONIBLES QUI PARVIENDRONT À ENRICHIR LE GAMEPLAY.

+ C'est fun cinq minutes...
− ...mais pas plus
− Graphismes très décevants
− Aucun mode multijoueur

3	TECHNIQUE
3	ARTISTIQUE
2	INTÉRÊT





Faut bien reconnaître que c'est très dépouillé comme level design.

Si vous êtes un vieux de la vieille et chérissez l'époque bénie des jeux de combats à la Double Dragon ou Target Renegade, vous avez peut-être placé de grands espoirs dans Teenage Mutant Ninja Turtles. En effet, ce beat'em all exploite toutes les vieilles techniques qui ont fait le succès des hits d'antan. Les niveaux sont découpés en stage et vous ne disposez que d'un nombre limité de vies pour les finir. Si vous épuisez votre quota, c'est le game over et vous devez recommencer tout le level. Vous pouvez ramasser des bonus planqués dans des caisses : ils vous permettent de venir plus facilement à bout des vagues d'ennemis qui se matérialisent près de vous. Leur élimination systématique vous permet de faire disparaître les murs invisibles qui bloquent votre progression. Les phases de « réflexion » avec les gros boss de fin de niveau nécessitant de trouver une technique particulière pour en venir à bout sont également au rendez-vous. Il est même possible de jouer à deux sur le même écran en Coopératif.

Un peu de technique

La 3D en cell-shading respecte bien l'ambiance de la série et l'esprit dessin animé mais occasionne des ralentissements inexplicables sur une machine correcte (P4 1,8 GHz/GeForce 4) alors que les décors sont carrés et vides au possible. Le gameplay est (trop ?) simple, mais efficace même si parfois les combats deviennent fouillis. Bon point, les voix des tortues semblent tirées de la série, idem pour les musiques et les cinématiques.



« TORTUES NINJA, TORTUES NINJA (BIS) »
« QUATRE TORTUES D'ENFER DANS LA VILLE »
« CHEVALIERS D'ÉCAILLES ET DE VINYLE »
« CE SONT DES GUERRIERS FANTASTIQUES »
« ILS SORTENT LES NUNCHAKUS ET C'EST LA PANIQUE »

Teenage Mutant Ninja Turtles

BEAT'EM ALL PEPERONI



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 128 Mo de Ram
ÉDITEUR Konami
DÉVELOPPEUR Konami Studios/Japon
TEXTE ET VOIX en français

C'est dans les vieux pots...

Si toutes ces techniques (longuement) énoncées précédemment ont fait leurs preuves à une époque, cette dernière est totalement révolue. Le nostalgique qui sommeille en moi est évidemment séduit par ces clins d'œil, mais il faut savoir aller de l'avant. Bien que le scénario suive celui de la nouvelle série télé, on passe son temps à taper indistinctement sur tout ce qui bouge, l'Intelligence Artificielle des ennemis est réduite au minimum syndical et les coups spéciaux sont quasiment inexistants. Les pseudo-combos se résument en fait à un compteur de mandales distribuées sans interruption (et on est loin d'un Tekken). Permettre au joueur de choisir sa tortue, c'est bien. Faire ressentir une réelle différence au niveau du gameplay est un plus dont on aurait voulu ne pas se passer. Malgré un emballage graphique remis au goût du jour, Teenage Mutant Ninja Turtles est un jeu de combat à l'ancienne qui ne séduira que les deux derniers fans du genre (j'ai les noms) ou les plus jeunes qui découvrent ces tortues de combat pour la première fois.

Bishop

À deux, oubliez le mode Duel, inintéressant, et tentez plutôt le mode Coopératif.





Si vous jouez au clavier, assignez le coup faible à une touche qui ne vous sert pas trop au quotidien, afin d'éviter que les incessants martèlements ne fassent prématurément rendre l'âme à une touche importante. C'est finalement très utile cette stupide barre espace.

En Deux Mots

Teenage Mutant Ninja Turtles est un jeu récent avec un gameplay datant des années 80. Konami nous prouve ici, qu'en fin de compte, ce n'était pas forcément mieux avant.

+ La nostalgie
+ Cohérence visuelle avec la série
– Level design franchement vide
– Ralentissements inexplicables

5 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT

L'œil du Dragon

SHOOT À DEUX BALLES

JE NE VOUDRAIS PAS PARAÎTRE OLD SCHOOL EN CITANT TOUS LES BONS SHOOT THEM UP SUR LESQUELS ON A PU S'ÉCLATER IL Y A UNE QUINZAINE D'ANNÉES, MAIS QUAND JE VOIS QU'AVEC LA TECHNIQUE D'AUJOURD'HUI ON N'ARRIVE PAS À FAIRE UN JEU DE TIR CORRECT, ÇA ME REND DINGUE.

Vous savez quoi ? On n'a pas un métier facile ! Ne croyez pas que nous jouons à nos titres préférés toute la journée en sirotant un coca et en avalant une bonne part de pizza. Houlà non ! Il faut se lever de bonne heure pour être ponctuel à la rédac' et travailler dur. Une partie du mois en tout cas… Naturellement, lorsque l'on se couche tard, le réveil sonne forcément trop tôt. C'est scientifiquement prouvé. O.K., on ne bosse pas dans une mine de soufre, mais c'est pas rose tous les jours. Surtout quand les deux CD de L'œil du Dragon sont déposés sournoisement sur votre bureau. Là on plonge directement du côté du bagne. Il faut avouer que créer un bon shoot them up n'est pas si facile. Quand, en plus, les développeurs placent la barre très haut en tentant de reproduire un Panzer Dragoon, la chute risque d'être encore plus impressionnante.

Un piaf pré-historique de trop

Le but de L'œil du Dragon est simple : prendre le contrôle d'un des trois trucs ailés cracheurs de feu pour éradiquer toute forme de vie dans diverses régions. Le scénario n'est d'ailleurs pas plus élaboré. Soit, on n'a pas besoin de plus pour ce genre de jeu. Mais lorsque l'on dirige un animal aussi charismatique qu'un dragon, il faut du spectaculaire : mettre le feu à des forêts, brûler des ennemis, coucher des arbres à chaque battement d'aile… Bref, du fun ! Malheureusement, côté moteur 3D et effets spéciaux, L'œil du Dragon peut se rhabiller. Les animations manquent de fluidité, les environnements sont pauvres et répétitifs. Lorsque le dragon envoie une boule de feu, on a l'impression qu'il crache les pépins d'une pastèque mal digérée. Il en va de même pour les divers tirs et autres magies qu'il est possible d'obtenir en augmentant de niveau. Chaque ennemi ou antre anéanti permet de cumuler des points d'expérience pour améliorer ses caractéristiques. C'est un des seuls aspects intéressants du jeu. Malheureusement, le gameplay ne suit pas. Les phases d'action omniprésentes manquent d'intensité même si l'on pousse la vitesse du jeu à 200 %. Le dragon ne se contrôle pas très bien et la caméra n'aide vraiment en rien à comprendre ce qui se passe. Heureusement, il est possible de dézoomer pour obtenir une vue globale, mais le champ de vision est tellement large que l'on a du mal à localiser les ennemis au sol. Bref, ce n'est pas la joie ! Quant à vous, un conseil : repérez bien ce titre en magasin pour l'éviter avec soin.

Cyd



CONFIG MINIMUM CPU 600 MHz, 128 Mo de RAM
ÉDITEUR Sniper
DÉVELOPPEUR Primal Software/Russie
TEXTE ET VOIX en français






La vue globale est une bonne chose mais offre un champ de vision trop éloigné pour cliquer sur les ennemis au sol.



Le dragon a la fâcheuse tendance à réagir très lentement après avoir effectué un tir statique.

Un peu de technique

Ce tout petit jeu nécessite un petit PC pour satisfaire les petits joueurs. Trêve de mauvais esprit, la config minimale est largement suffisante pour voir à quoi ressemble ce titre.

En Deux Mots

L'œil du Dragon est un shoot them up fade qui manque cruellement d'ambiance, de spectacle et de pêche. Le seul point positif de ce titre est l'envie qu'il procure de ressortir sa Saturn et de relancer son bon vieux Panzer Dragoon.

- \+ Dès que j'ai trouvé, je vous fais signe
- – Moteur 3D désuet
- – Action lente
- – Jouabilité plus que médiocre

3	TECHNIQUE
2	ARTISTIQUE
2	INTÉRÊT





Imaginez que vous devez faire face à une dizaine de lions qui n'ont pas bouffé depuis trois jours, voilà à quoi ressemble une attaque de BloodCats.

Jagged Alliance Wildfire

STRATÉGIE/TACTIQUE EN TOUR PAR TOUR

NON, ÇA N'EST PAS UN POISSON D'AVRIL MAIS BEL ET BIEN UN VRAI TEST. JAGGED ALLIANCE 2 REVIENT UNE FOIS DE PLUS SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE. ESPÉRONS QUE CELA PERMETTRA À L'ÉDITEUR DE SE RENDRE COMPTE DE L'URGENCE À FOURNIR UN TROISIÈME ÉPISODE À CETTE SÉRIE.

Le génialissime Silent Storm ne devrait pas tarder à s'imposer comme la nouvelle référence du jeu de tactique au tour par tour. Pour l'instant, cette place est occupée par Jagged Alliance 2 qui revient sous le nom de code Wildfire. Cette nouvelle version reprend la trame de base de l'histoire : vous dirigez une équipe de mercenaires commanditée par un ancien chef d'État en exil. Chassé de son île par la reine Deidranna, il souhaite rétablir une démocratie et vous demande d'aller botter les fesses à ce dictateur du sexe faible. Le contingent habituel de mercenaires à recruter est toujours disponible et il faut évidemment faire très attention en les choisissant, aussi bien en fonction de leurs caractéristiques (force, agilité, etc.) que des incompatibilités d'humeur entre eux.

God Save the Queen

De nombreuses modifications au jeu original ont été effectuées. Elles vous obligeront à trouver de nouvelles techniques pour surmonter les difficultés toutes neuves que les développeurs vous ont concoctées. Ainsi, si les soldats d'élite de la reine sont aussi balèzes qu'avant, les ennemis de base sont nettement plus nombreux et intelligents. Faites également attention aux installations adverses qui sont maintenant dotées d'alarmes ou de champs de mines. L'apparence et le son des sulfateuses ont été refaits pour être plus cohérents et vous commencez maintenant la partie avec de véritables armes de combat (UZI, SPAS15, MP5, etc.) et non plus quelques pistolets à poudre mouillés. Les sous-quêtes données par les PNJ sont plus importantes qu'avant et vous hésiterez parfois entre celles-ci et les ordres de votre commanditaire. En effet, la population locale garde un œil attentif sur vous et vos agissements. Elle n'hésitera pas non plus à ouvrir le feu si vous vous amusez à voler tout ce que vous trouvez dans les placards des chaumières (et je ne vous parle pas des balles perdues dans la tête des innocents). Le graphisme des différentes cartes est agrémenté de nombreux obstacles qui serviront de couverture face au feu nourri de l'opposition. Si vous n'avez jamais eu l'occasion de découvrir Jagged Alliance 2 et que vous ne savez pas comment tuer le temps en attendant les premiers mods pour Silent Storm, jetez-vous dessus. C'est une valeur sûre malgré une réalisation qui, il est vrai, commence à vraiment sentir la naphtaline.

Bishop



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 300 MHz, 128 Mo de RAM, carte graphique
ÉDITEUR Strategy First
DÉVELOPPEUR Sir Tech/Canada
TEXTE ET VOIX en anglais dans la version testée



Rien de tel qu'une bonne roquette entre les yeux pour calmer un groupe d'ennemis un peu trop entreprenant.



En Deux Mots

Jagged Alliance WildFire permettra au joueur expérimenté de redécouvrir une Arulco comme il ne l'a jamais vue. La difficulté rehaussée et les nouvelles techniques et stratégies à adopter lui assurent de passer un bon nombre d'heures sans s'ennuyer. Le débutant sera peut-être rebuté par ces qualités, c'est pourquoi il devra faire ses armes sur la version standard d'abord, qui devrait être livrée avec le jeu. Quoi qu'il en soit, ce titre reste une référence, malgré sa conception vieille de presque cinq ans.

- \+ Une référence du tour par tour
- \+ Nombreuses possibilités stratégiques
- − Toujours aussi moche
- − C'est toujours pas JA3

4	TECHNIQUE
3	ARTISTIQUE
5	DÉBUTANT
7	CONFIRMÉ

INTÉRÊT

Un peu de technique

L'avantage avec les jeux d'il y a 5 ans, c'est qu'on n'a pas besoin de se stresser sur la configuration minimum. Les graphismes en 3D isométriques s'afficheront correctement sur n'importe quelle machine munie de 128 Mo de RAM et d'une carte AGP. L'interface, un brin austère, pourrait être mieux pensée, notamment par l'ajout de certaines fonctions bien pratiques uniquement disponibles par raccourcis clavier.

ALORS QUE LES DÉVELOPPEURS DE KONAMI SORTENT RÉGULIÈREMENT DES TITRES FABULEUX SUR CONSOLES, ILS INFLIGENT À NOS PAUVRES PC DE NOUVELLES VERSIONS DE LEUR JEU DE CARTES YU-GI-OH. ÇA SUFFIT, ON N'EN VEUT PLUS. ON VEUT DU YS, DU METAL GEAR SOLID ET DU CASTLEVANIA. VITE.



À gauche, la description de la carte, souvent fantaisiste. À droite, le tapis de jeu. Entre, les boutons. On pourrait appeler ça une interface résumée.

Un peu de technique

On aurait pu imaginer des arènes où chaque joueur se serait tenu dans un coin et aurait matérialisé des monstres cell-shadés en 3D dans une débauche d'effets graphiques avant de les envoyer se battre sous nos yeux ébahis par la qualité des animations. À la place, nous avons droit à une interface en 2D qui aurait juré dans le paysage il y cinq ans. Imaginez aujourd'hui... Seul avantage (enfin... si on peut parler d'un avantage), c'est qu'il tournera sur n'importe quel PC qui peut supporter un Windows 98.

Yu-Gi-Oh Kaiba The Revenge

ARNAQUE COMMERCIALE



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **PII 450 MHz, 64 Mo de RAM, carte graphique 32 Mo**
ÉDITEUR **Konami**
DÉVELOPPEUR **Konami Japan/Japon**
TEXTE ET VOIX **en français**



Tiens, Yu-Gi-Oh revient me rendre une petite visite. Entre les beta-versions et les tests, on commence à bien se connaître. Surpris par l'odeur provenant de sa personne, je me hasarde à lui demander avec quoi il se parfume. « Fragrances d'arnaque », me répond-il, et de m'expliquer à quel point il trouve que cela colle à sa personnalité. Au moins, il est lucide. L'essence du jeu (qu'on me donne une allumette) est la même que la série télé dont il est inspiré : vous devez remporter une partie de bataille améliorée (façon Magic l'Assemblée) contre Kaiba, votre unique adversaire. Unique comme le neurone qui tente d'assumer le rôle de l'Intelligence Artificielle, partie sans laisser d'adresse. Bon O.K., je suis méchant, elle représente un challenge pendant une bonne heure au moins. Passé ce temps, et hormis des tirages de cartes douteux (j'irais jusqu'à dire suspects), on enchaîne les victoires. Sur l'échelle universelle de l'évolution, les graphismes sont au même niveau que les cailloux, à la différence qu'on ne peut pas les jeter à l'eau (et pourtant on aimerait) pour faire des ploufs rigolos. Bon point, le vague relookage de l'interface aux couleurs de Kaiba n'a pas changé son efficacité : cinq boutons permettant de passer aux différentes phases qui séparent le tapis de jeu de l'explication détaillée de la puissance des cartes.

Kaiba les masques

Pendant les matchs (seul mode de jeu disponible), vous pouvez assister à quelques animations (environ cinq) façon dessin animé, dont la répétitivité viendrait à bout de la patience d'un bonze tibétain. Votre adversaire ponctue ses actions par des phrases destinées à vous impressionner : « Je pose cette carte face recto ! » ou « J'active ma carte magique ! ». Oh waw... Seule nouveauté marquante, 300 cartes sont disponibles, ce qui nous fait un total de 450 si vous avez déjà le premier opus. Sans surprise, aucun mode multijoueur n'est proposé et le tutorial est plus anecdotique que le récit d'un changement d'ampoule qui se passe bien. Yu-Gi-Oh Power of Chaos flirtait allégrement avec l'arnaque, Kaiba the Revenge fait du rentre-dedans sans subtilités et devient presque insultant pour le consommateur qui préférerait être séduit.

Bishop

En Deux Mots

UNE ARNAQUE. VOILÀ, ÇA FAIT DEUX MOTS PILE POIL, ET IL ME SEMBLE DIFFICILE DE MIEUX CERNER LE PRODUIT. QUE L'ÉDITEUR AIT TENTÉ LE COUP AVEC YU-GI-OH, ON PEUT PARDONNER. QU'IL REMETTE LE COUVERT, DÉFINITIVEMENT NON. LE 0 EST ÉVITÉ DE JUSTESSE, PAR RESPECT POUR VOTRE PETIT COUSIN QUI EST UN FAN TRANSI DE LA SÉRIE.

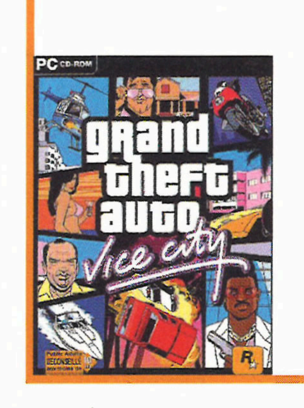
- \+ **Plein de nouvelles cartes**
- − Pas d'évolution
- − Pas de multijoueur
- − Pas d'intérêt

TECHNIQUE	2
ARTISTIQUE	2
INTÉRÊT	1

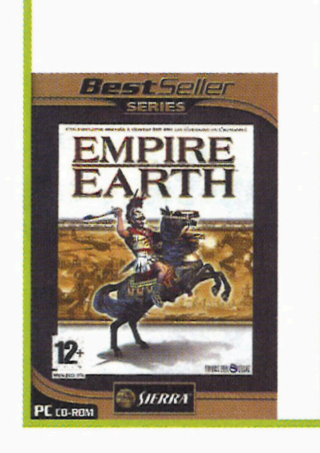
GTA Vice City

Genre : Simulation de criminel
Infos : 30 euros – CPU 800 MHz + 128 Mo de RAM + Carte 3D 32 Mo
Note : 9/10 dans Joystick N°150

Ah la série des GTA... Un régal pour les joueurs, un exemple à ne pas suivre pour les associations bien pensantes. Vice City vous place cette fois dans le rôle d'un gangster des années 80 qui vient de sortir de prison et qui a bien l'intention de devenir le caïd de la ville. L'ambiance est fidèle aux séries américaines de l'époque et les missions vous mettront aux commandes de différents véhicules (scooter, moto, bateau, hélico, auto, etc.) dans une ville entièrement modélisée qui n'est pas sans rappeler Deauville. Ou peut-être Miami, j'ai un doute subitement. Il est doté d'une durée de vie faramineuse et d'un gameplay en béton, le même qui sert à faire disparaître les témoins gênants (le béton hein, pas le gameplay. On ne fait disparaître personne avec un gameplay). Vous pouvez vous jeter dessus les yeux fermés, c'est un achat impossible à regretter.



AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE



Empire Earth

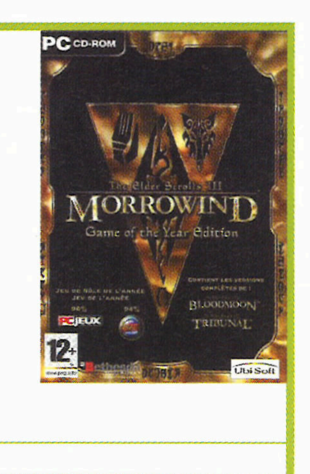
Genre : Stratégie temps réel
Infos : 14,99 euros – CPU 300 MHz + 64 Mo de RAM + Carte 3D – Collection BestSeller de Sierra
Note : 85 % dans Joystick N°132

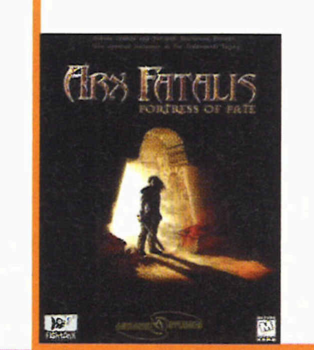
Bon, Empire Earth n'est pas le jeu de stratégie le plus joué dans le monde, ni le plus original. Il a malgré tout quelques atouts dans sa manche. Déjà, il est pensé par Rick Goodman, le monsieur qui a initié la série des Age of Empires (et commis « Empire l'aube d'un monde nouveau » aussi, personne n'est parfait). Ensuite, il offre aux joueurs ébahis une période de jeu qui s'étend sur 500 000 ans. O.K., les 498 000 premières années sont ennuyeuses au possible, mais les plus acharnés apprécieront. Enfin, s'il n'apporte rien de révolutionnaire au genre, il possède un gameplay bien pesé qui devrait faire les joies de vos soirées réseau.

Morrowind Game of the Year Edition

Genre : Jeu de rôle
Infos : 30 euros – CPU 1,2 GHz + 256 Mo de RAM + Carte 3D 32 Mo – Ubi Soft
Note Elder Scrolls III : 94 % (N°138)
Tribunal : 7/10 (N°144), Bloodmoon : 7/10 (N°151)

Si vous n'avez rien de prévu pour l'année à venir, c'est le moment idéal pour se jeter sur Morrowind. Ce jeu de rôle tentaculaire à la durée de vie monstrueuse offre aux aventuriers virtuels une liberté rarement vue dans le jeu vidéo. Le pack inclut l'add-on Tribunal qui rajoute une ville et ses intrigues politiques ainsi que Bloodmoon qui propose une nouvelle île dans laquelle vous découvrirez de nombreuses quêtes et la capacité de vous transformer en loup-garou. Et si cela ne suffit pas à vous faire tenir jusqu'au nouvel an, vous pouvez vous tourner vers la communauté de fans qui développe scénarios et outils à un rythme effréné.





Arx Fatalis

Genre : Jeu de rôle
Infos : 14,99 euros – CPU 1 GHz + 256 Mo de RAM + Carte 3D – JoWood
Note : 8/10 dans Joystick N°141

Reprenant les meilleures idées de titres comme Ultima Underworld ou Thief, Arx Fatalis est une des plus belles réussites du jeu de rôle sur PC. L'univers gigantesque et immersif vous offre en plus un certain nombre de possibilités inhabituelles comme celles de creuser à la recherche de pierres précieuses pour arrondir vos fins de mois ou de préparer vos rations. Le gameplay particulièrement bien équilibré assure une pérennité de l'action et un comportement cohérent de la part des différentes créatures que vous rencontrerez. La gestion des sortilèges est également originale : vous devez tracer les runes correspondant à votre sort en l'air, à la souris. En plus, il est développé par des Français (soyons chauvins sans honte, chers compatriotes). Si vous l'avez loupé, c'est le moment de corriger le tir.





Viewsonic VP201b

Jouez le jeu, ne regardez pas le prix et rêvez un peu. Imaginez un écran LCD de 20,1 pouces, offrant une résolution de 1600x1200 dans le confort le plus total, avec un temps de réponse annoncé de 16 ms (62,5 fps constants). Cet écran serait noir, bénéficierait exactement du même excellent design qui a fait ses preuves sur le 17 pouces VP171b passé au crible l'été dernier. Et comme on est toujours dans le rêve, les tests prouveraient que jouer ou regarder un DVD sur ce bijou serait un vrai régal. Du jamais vu dans cette gamme de prix et dans ce genre de taille. Ce fantasme de geek existe bel et bien et il est sur mon bureau le temps de ce test. Je pleure déjà du sang à l'idée de le rendre. Tout y est : prise DVI-I (analogique et digitale), VGA classique, hub 4 ports USB2, alimentation intégrée. À part une prise VGA en moins et le hub USB en plus, c'est la copie conforme du VP171b en grand format. Le rendu des couleurs est impressionnant de fidélité et l'angle de vision de 176° dans toutes les directions bluffant. Le contraste offre un taux de 400 : 1 et la luminosité culmine à 250 nits cd/m². Cerise sur le gâteau, ce produit est compatible HDTV 720p et les 1,92 million de pixels sous votre nez n'auront pas de mal à afficher ce genre d'image. Évidemment, il pivote en mode portrait et est ajustable en hauteur et en inclinaison comme son petit frère. 8,5 kg de bonheur avec le pied. Même l'OSD est bien pensé et en français (8 autres langues sont disponibles). La seule chose qui empêchera mon banquier de pleurer du sang à son tour ce mois-ci, c'est un léger effet de lignage qui vient faire tache dans ce tableau idyllique. Je m'explique : vu la taille colossale du panneau LCD, on devine les pixels. Malgré leur nombre et la résolution, on n'obtient pas un affichage aussi net que sur le 17' de la même marque. Rien de dramatique mais la dalle LCD SuperClear IPS (In Plane Switching) de LG mérite encore un effort pour être parfaite. Pour les gens qui comme moi ont la fâcheuse tendance de bosser très près de l'écran, c'est perturbant. Et frustrant car ce modèle est pratiquement parfait. Malheureusement, à ce prix, ça fait un « pratiquement » de trop… Maintenant, reste à trouver une excuse pour me faire prêter le VP2290b, histoire de voir de mes yeux ce que donne un moniteur LCD 22,2 pouces en 16 :10 de 9,2 millions de pixels (résolution de malade : 3840x2400). À 8 000 euros l'engin, dommage qu'il plafonne à 50 ms de temps de réponse… Ce bébé est destiné à l'imagerie professionnelle (médicale, satellitaire, restauration de films). Mais vu l'évolution des technologies, pas la peine de rêver : un jour, il sera nôtre…

FABRICANT : VIEWSONIC
SITE WEB : **WWW.VIEWSONICEUROPE.COM/**
PRIX : ENVIRON 1 400 EUROS TTC



Strictement identique au Iiyama AQU5611DBK, le VP2290b préfigure les écrans du futur.



Fujitsu Siemens AMILO D 1840

Dans la série portable sans complexe, la gamme Amilo Widescreen est ce qui se fait de plus sexy actuellement dans le monde PC. Enfin une machine avec suffisamment de puissance pour faire tourner tous les derniers jeux sans se retrouver avec des graphismes d'une autre époque. Il a beau faire ses 3,5 kg, ce modèle n'en est pas moins sexy. Certes, on est loin du monde de l'ultra-portabilité mais ça tombe bien, son rôle est plutôt de remplacer une machine de bureau. Pentium 4 2,8 GHz, 512 Mo de Ram DDR en double canaux (2x256 Mo), disque dur de 60 Go, carte graphique Mobility Radeon 9600 Pro (nom de code M10) avec 128 Mo de mémoire... Dans le genre, on fait difficilement mieux. En option, on peut même opter pour du WiFi (802.11b seulement malheureusement) et un graveur de DVD (combo lecteur DVD/graveur CD dans ma version de test). Côté connectique, il y a de tout : VGA (écran externe, possibilité de faire du bi-écran), S-Video, Firewire, USB2, sortie casque/line out numérique, entrée ligne et micro (plus un micro intégré), lecteur de cartes mémoire (Memory Stick, SD, MMC), PC Card type I et II, infrarouge, modem 56 Kbps, Ethernet... Son autonomie ne dépasse pas les 2 h 30 mais son rôle n'est pas trop de jouer les nomades donc ce n'est pas un souci. Heureusement, car vu la taille du bloc d'alimentation externe, on n'a moins envie de le balader partout de toute façon. Outre son look, son écran de 1280x800 points de 15,4 pouces finira de convaincre les plus réticents. Avec 3 600 points au 3DMark2003, c'est un des rares portables à pouvoir jouer sans passer pour une brouette. Fujitsu Siemens propose ce bébé avec des CPU allant de 2,6 à 3,2 GHz et un disque dur de 30/60 ou 80 Go. De quoi moduler votre configuration en fonction de votre budget.

FABRICANT : FUJITSU SIEMENS
SITE WEB : **WWW.FUJISTU-SIEMENS.COM**
PRIX : ENVIRON 1 700 EUROS TTC



Asus MyPal A716

Équipé de Windows Mobile 2003 et d'un CPU Intel PXA255 à 400 MHz, ce PDA Pocket PC est un des meilleurs rapports qualité/prix du moment. En plus d'être le modèle le plus rapide du marché sur pratiquement tous les benchs, il est suréquipé : 64 Mo de ROM, 64 Mo dont 55 disponibles de RAM, excellent écran LCD transflectif de 240x320 capable d'afficher 65 536 couleurs, lecteurs de Compact Flash type II et de cartes SD, WiFi 802.11b et Bluetooth intégrés. Sa batterie Lithium Ion de 1500 mAh lui donne un avantage côté autonomie par rapport aux modèles HP iPaq (le tout nouveau H4150 ne dispose que d'une batterie de 1 000 mAh mais offre un look plus sexy avec antenne intégrée). Si vous êtes un aficionado des Pocket PC, ce produit devrait vous intéresser et j'avoue que rien que le remote desktop est bluffant en WiFi, même si je trouve toujours l'OS Symbian du P900 bien plus agréable à utiliser.

FABRICANT : ASUS
SITE WEB : **WWW.ASUS.COM**
PRIX : ENVIRON 600 EUROS TTC



Net news

Net news

CYD
cyril.dupont@futurenet.fr

APRÈS LE RACHAT DE LA LICENCE D'ASHERON'S CALL 2 PAR TURBINE, IL ÉTAIT TEMPS DE FAIRE UN POINT SUR L'AVENIR DE CE MMORPG DONT LE SUCCÈS N'A PAS ÉTÉ AU RENDEZ-VOUS À SA SORTIE. POUR MA PART, ENTRE LE BÊTA-TEST DE RYZOM ET LE TUNING DANS NFS UNDERGROUND, JE N'AI PAS EU LE TEMPS DE M'ENNUYER.

Mario Kart : Double Dash

MARIO FAIT SON SHOW

La coupe du monde de jeu vidéo qui se déroulera au Futuroscope de Poitiers comptera un nouvel invité : Mario Bros. Le plombier moustachu ne viendra pas seul puisque tous ses potes présents dans Mario Kart : Double Dash seront de la fête. Il faudra donc compter avec un tournoi sur GameCube au milieu des Counter-Strike et autres Warcraft III.



Jeu de l'oie

LE JEU VIDÉO SUR UN COUP DE DÉS

Des développeurs ont créé un jeu de l'oie en flash (http://studioland.free.fr) dont le thème s'avère plutôt accrocheur : vous incarnez un jeune patron qui doit monter sa propre boîte de jeux vidéo. Le but est de gagner et d'économiser un maximum d'argent avec les moyens du bord : « Je privilégie l'embauche d'handicapés pour faire baisser les charges patronales ». À l'instar de tout bon jeu de l'oie qui se respecte, votre pion évoluera sur différentes cases. Allez ! Je jette les dés... Mince mes employés sont des fumistes qui ne pensent qu'à partir à l'heure. C'est vraiment pas facile de développer sa boîte, je crois que je ne roulerai jamais en TT.



Star Wars Galaxies

ÉQUATION À UNE INCONNUE

Devenir Jedi est presque un rêve de gosse ! Qu'y a-t-il de plus grisant que de manier un sabre laser, porter une longue cape noire et avoir la respiration d'un asthmatique qui vient de courir un 100 m ? Rien, que dalle, nada ! Le Jedi c'est le top du top, le pouvoir absolu avec lequel rien ni personne ne peut rivaliser. Alors lorsque le premier Jedi est apparu sur les serveurs de Star Wars Galaxies en novembre dernier, on s'est dit que le rêve allait devenir réalité pour tous. Mais c'était sans compter sur le long chemin semé d'embûches qui mène à ce rang ultime. Les mois ont passé et il est temps de faire le point sur ce sujet qui touche chaque joueur de SWG. Ce que nous savons de manière sûre, c'est qu'il faut devenir Maître dans cinq professions dont les quatre premières sont indiquées par des Holocrons Jedi ou Siths que l'on récupère sur certains types de monstres. Il est possible d'en obtenir en accomplissant une quête donnée par un Jedi situé sur Dantooine. Jusqu'ici ça reste jouable. En revanche, la cinquième profession à maîtriser est totalement inconnue. SWG comprend 28 métiers possibles et ça peut être n'importe lequel. Des joueurs auraient trouvé une formule mathématique se basant sur les quatre premières professions et dont le résultat serait deux choix possibles pour le cinquième métier. Tout ceci reste quand même bien flou. Les développeurs réfléchissent tout de même à un nouveau système et les discussions vont bon train sur les forums officiels. L'avenir s'annonce plutôt bien !





Matrix Online

CE N'EST QU'UN AU REVOIR

Alors que les projets de MMORPG fusent de toutes parts et que les bêta-tests se lancent à tour de bras, certains éditeurs restent frileux et hésitent à assiéger le marché du jeu massivement multijoueur. C'est le cas d'Ubi Soft qui vient d'abandonner l'édition de The Matrix Online. Un titre dont la licence sera la clé du succès, si succès il y a. Vu le nombre de titres qui jouent des coudes pour séduire votre carte bleue, c'est loin d'être gagné. En tout cas, le détenteur de la licence, Warner Bros, ne baisse pas les bras pour autant et mise toujours sur une sortie en novembre chez un autre éditeur. Espérons que le rythme de production suivra du côté des développeurs.

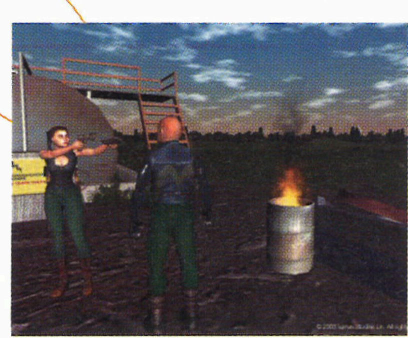




Fallen Earth

LA FIN DU MONDE

Certains développeurs ont-ils compris que le marché du MMORPG médiéval fantastique était bouché ? Il semble que oui puisque Fallen Earth se base sur un monde postapocalyptique inspiré pêle-mêle de Mad Max, de la Planète des Singes ou encore de Fallout. Outre l'univers, les développeurs misent sur l'exploration, la qualité visuelle et sonore pour apporter un plus au genre. Différents personnages pourront être joués. Ici on ne parle pas de races mais de groupes culturels qui ont émergé après la chute de la civilisation. Il sera possible de modifierle décor en exécutant des actions comme creuser. Voilà encore un projet bien alléchant qu'il faudra suivre de près.



Wish

30 MILLIONS D'AMIS

Le bêta-test de Wish suit son petit bonhomme de chemin en apportant de nouvelles améliorations patch après patch. À l'heure où ces lignes sont écrites, la version 1.5 est en phase de test. Tout semble bien se dérouler pour ce titre qui s'annonce comme étant un Ultra Massive Online. C'est-à-dire que les serveurs de jeu ne devraient pas être limités à quelques milliers de joueurs. Les friend lists risquent de ne pas tenir la longueur.









City of Heroes

SUPER POUVOIRS

Le site officiel de City of Heroes lève le voile sur trois nouveaux pouvoirs. Tout d'abord, on peut voir l'infection radioactive réduisant la défense de vos adversaires. Ensuite, Drain de vie qui, comme son nom l'indique, vole l'énergie vitale de votre cible. Enfin, Torrent d'énergie qui renverse les ennemis en les frappant violemment. C'est très bien tout ça mais on attend toujours ce MMORPG avec impatience. Vivement qu'on puisse se balader en collant rose dans toute la ville.

Reaction

TROQUEZ VOTRE PLASMA GUN CONTRE UN MAGNUM

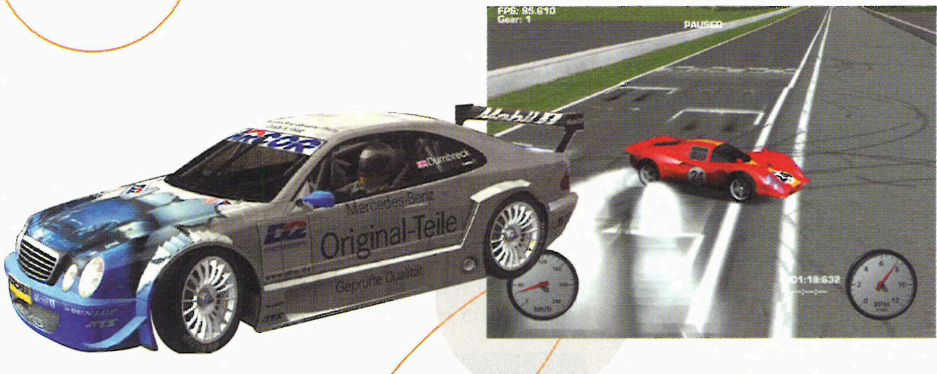
La dernière version du mod Reaction pour Quake III a vu le jour mi-mars à cette adresse : www.reactionquake3.com. Pour les néophytes, sachez qu'il s'agit d'un mod réaliste axé sur le Deathmatch et team play. Ceux qui connaissent Action Quake savent ce qu'il en est.

Siege

STRATÉGIE DE BOURRINS

Ce mod pour Unreal Tournament 2003 offre un savoureux mélange entre FPS et RTS. Nouvelles armes, bâtiments à déployer et bien d'autres choses sont au menu de cette version 100 (oui je sais, ça surprend comme numérotation de version). Pour la mise à jour, il ne faudra pas plus de 200 Ko de téléchargement. En revanche, il faut compter pas moins de 20 Mo pour la version complète. Le bonheur est à portée de clic : www.siege.net.ms.





Racer

FONCEZ, C'EST GRATUIT !

Envie de faire une petite escapade en voiture et sans prise de tête ? J'ai peut-être ce qu'il vous faut : Racer. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un jeu de course, ni plus ni moins. Sa seule particularité est sa gratuité. Il serait donc dommage de se priver d'un tel plaisir surtout que des voitures et des circuits sont disponibles un peu partout sur le Net. Passez la première et rendez-vous directement sur ce lien : www.racer.nl.

Dragon Empires

LE DRAGON PREND SON ENVOL

La phase 1 du beta-test arrive à grands pas. En vue de proposer une version stable, les développeurs confirment que la nouvelle interface est disponible, les monstres actifs et la plupart des PNJ (Personnages Non Joueurs) sont présents. À l'heure actuelle, une dizaine de quêtes sont jouables. Une centaine d'autres seront implémentées après avoir été écrites et testées. J'en connais qui ont encore du pain sur la planche...





The Great War

14-18 COMME SI VOUS Y ÉTIEZ

En plus d'être un excellent jeu multi, Battlefield 1942 offre de nombreux mods de qualité. C'est le cas de The Great War qui devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes. Si le teamplay est votre religion et la Première Guerre mondiale votre terrain de jeu préféré alors dirigez-vous vers ce site : www.thegreatwar.net.

Neverwinter Nights

PLUS DE 3000 NOUVEAUTÉS DANS LA FACE AÏE... ÇA FAIT MAL

Comme si la sortie de Horde of Underdark ne suffisait pas à combler les fans de NWN, Bioware va mettre en ligne un Community Expansion Pack. Il s'agit d'un énorme fichier qui comprend plus de 450 monstres, 121 portraits, 2 races de personnages, 14 types d'armes, 324 boucliers, 772 apparences d'inventaire, 90 objets et j'en passe. Les développeurs n'ont pas précisé la taille de ce pack



mais je vous assure que le téléchargement en vaudra la chandelle, que ce soit pour les joueurs ou les créateurs de mods. On attend ça avec impatience !

Neandertal

À LA DÉCOUVERTE DE NOS RACINES

C'est bien connu, grognements et prises de bec à deux balles constituent le quotidien du joueur de MMORPG. Il semblerait que des développeurs se soient inspirés de ce comportement bestial en offrant un univers peu exploité : la préhistoire. Le monde sera basé sur un écosystème réaliste dans lequel il faudra respecter des rites sociaux spécifiques pour augmenter ses chances de survie. Il sera possible de raconter ses aventures auprès d'autres joueurs par l'intermédiaire de danses nocturnes. Ambiance feu de camp, calumet de la paix et bibine. On n'a pas évolué tant que ça en fin de compte. C'est bien de conserver des traditions ancestrales !



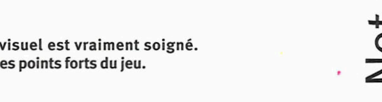




Everquest 2

DO YOU SPEAK FRENCH ?

Bonne nouvelle pour tous les fans d'Everquest : il semblerait que le deuxième épisode est en bonne voie pour la localisation. Les développeurs ont dû comprendre qu'ils toucheront une cible beaucoup plus large en limitant la barrière de la langue. Il faut espérer que Ubi Soft ne se chargera pas de la traduction vu la qualité du premier Everquest.





L'aspect visuel est vraiment soigné. C'est un des points forts du jeu.



Ryzom

Cyd

Éditeur : Non communiqué
Développeur : Nevrax
Sortie prévue : 2004

Le marché du MMORPG, c'est comme la fosse d'un énorme concert de métal dans laquelle les développeurs se livrent un pogo sans merci. Un coup d'épaule pour se faire une place, suivi d'un caresse de Doc coquées dans les tibias et hop, un projet abandonné ! Alors quand des développeurs français sont entrés dans la danse, on a presque eu peur pour eux. Mais c'était sans compter l'excellent projet qu'ils avaient entre les mains. Nevrax n'est pas là pour faire de la figuration et ça se sent : Ryzom est un produit de grande envergure. Même si la création d'un MMORPG est sans doute ce qu'il y a de plus compliqué actuellement, ça ne semble pas décourager l'équipe parisienne. C'est avec la version bêta 2, installée bien au chaud sur mon disque dur, que je me suis aventuré dans le monde d'Atys. Et autant dire que mes premiers pas ont été très convaincants. Ça a même confirmé tout ce que j'avais entraperçu depuis le lancement de la première version de test de Ryzom : l'aspect visuel est particulièrement soigné. Le design des personnages est inspiré, surtout celui des Pyros. Actuellement, deux races sur quatre sont disponibles. Le gameplay est tout ce qu'il y a de plus classique mais il s'avère néanmoins très efficace. Un simple clic suffit à parler aux Personnages Non Joueurs et à attaquer un ennemi. Les flèches directionnelles servent à déplacer le personnage et la molette offre différents niveaux de zoom jusqu'à arriver en vue subjective.

UN AVENIR TOUT TRACÉ..

Nevrax prévoit de nombreuses choses pour satisfaire les joueurs : du PvP (joueur contre joueur), un système de guilde, la création d'objets, du commerce... Tout ce qu'il y a de plus banal, me direz-vous. D'accord mais si ces idées de base sont déjà bien exploitées, ça sera un bon point. Côté originalité, on note que son personnage vieillira et finira par mourir pour de bon. Fini le héros beau gosse qui se fait massacrer par une bande de monstres en criant : j'm'en fous, j'vais respawn ! Il faudra faire attention. Diriger un papy implique des limitations et beaucoup de rigueur : faire des pauses tous les deux ou trois combats pour éviter l'infarctus par exemple... Heureusement, on peut compter sur les enfants pour se charger des tâches difficiles. Eh oui, Ryzom propose un système de descendance. Pour cela, il faut remplir des conditions comme monter certaines compétences et trouver l'âme sœur. C'est toujours plus pratique d'être à deux pour faire des gosses ! Le MMORPG de Nevrax devrait proposer tout un tas de bonnes surprises lors de sa sortie. Certaines idées ne seront implémentées que plus tard par l'intermédiaire de patches, mais rien que le système de récolte des ressources en stressera plus d'un. Le coup de grisou, ça n'arrive pas que dans les mines de charbon... Vous pourrez en découvrir beaucoup plus et vous faire votre avis sur la question dès le mois prochain : la bêta 3 devrait bientôt commencer et sera disponible sur notre joli DVD de mai. Oui, on est comme ça chez Stick, on ne fait pas les choses à moitié.







Dark and Light

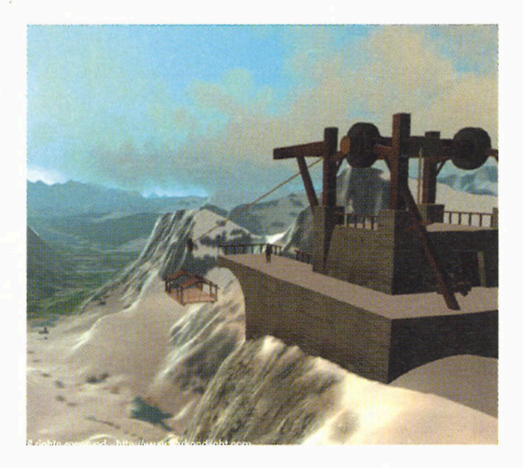
CYD

Éditeur : Farlan
Développeur : NP Cube
Sortie prévue : un jour en 2004

Palmiers, sable fin et mer transparente, le cadre paradisiaque de l'île de la Réunion donne plus envie d'être les pieds dans l'eau en sirotant un cocktail que de passer des heures devant un écran. C'est presque un exploit pour NP Cube de se concentrer dans un endroit pareil. On peut donc applaudir la performance des développeurs qui n'oublient pas leur mission principale : terminer Dark & Light dans les temps. Retour à Levallois Plage où nous foulons les terres de Ganareth depuis quelque temps grâce à la version Alpha. Cette dernière permet de se balader dans le monde de Dark & Light sans autre but que d'admirer le moteur 3D. C'est déjà pas mal et ça laisse présager de bonnes choses surtout lorsqu'on assiste à quelques effets climatiques fort sympathiques. Un vent violent peut coucher des dizaines d'arbres, les personnages s'enfoncent en marchant dans la neige, etc. Dans un autre registre, il sera possible de faire du surf sur son bouclier. Ça me laisse perplexe, mais si c'est fait avec autant de style que Legolas sur grand écran, pourquoi pas. Cela dit, j'attends de voir de gros barbares dévaler une pente enneigée sur une partie de leur armure. Ça risque d'être assez folklo. Décidément, nous ne sommes pas au bout de nos surprises.



La personne qui devine la race de la bestiole située à droite de la photo a gagné. Je ne sais pas quoi, mais elle a gagné !



DES IDÉES ! PLEIN. ET DES BONNES !

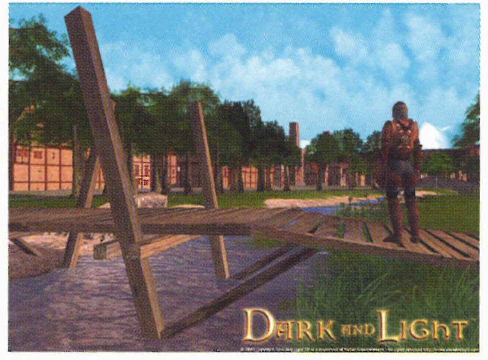
Côté gameplay, les développeurs prévoient quelque chose d'assez conséquent. Le joueur aura accès à deux types d'évolution pour son personnage : les SPX (points de développement sociaux) et FPX (points d'expérience de combat). Trucider des créatures permet d'augmenter ses compétences martiales. À l'instar de Final Fantasy XI, plusieurs joueurs groupés pourront créer une séquence de coups et sorts pour réaliser des combos. Par exemple, un enchaînement exécuté dans un lieu précis ou suivant un certain timing peut aider des nécromanciens à invoquer de puissants démons. Toujours à faire du tape à l'œil ces nécros... Ils ne peuvent pas avoir un caniche en guise d'animal de compagnie, comme tout le monde. Outre les batailles, chaque personnage peut commercer, faire de la politique et explorer le monde alentour. Toutes ces actions déterminent votre niveau social. Un baron pourra réguler la chasse dans sa région afin que l'écosystème reste équilibré. Il sera possible d'établir un siège devant une cité pour l'affaiblir en empêchant, par exemple, l'arrivée de ravitaillement. Dark & Light recèle de nombreuses idées très séduisantes qui risquent de faire de l'ombre aux autres MMORPG.


Au moins, ici, les châteaux forts en mettent plein les yeux. On ne dirait pas un vieux mur en Lego !



NOS RÉGIONS ONT DU TALENT. SI, SI !

L'artisanat est un élément indispensable à tout MMORPG qui ne veut pas ressembler à un simple abattoir. Tuer des monstres est un passe-temps agréable mais il est bon de faire quelques pauses de temps à autre. Dark & Light propose six niveaux de maîtrise en artisanat allant de novice à grand maître. Pour évoluer dans une branche, il faut créer tous les composants et fabriquer de nombreuses pièces. Chaque objet produit possède des caractéristiques propres et un degré d'utilisation. Évidemment, tout cela est à prendre au conditionnel car d'ici la sortie du jeu le système d'artisanat a de grandes chances d'évoluer.



De l'eau, un pont, des maisons. Il est pas beau ce village ?

NFS Underground Tuning

VOUS RÊVEZ DE VOIR VOTRE PHOTO SUR LE CAPOT D'UNE HONDA S2000 ? OUI ? AH, JE VOUS RECONNAIS BIEN LÀ, BANDE DE PETITS NARCISSIQUES. MAIS IL VA FALLOIR METTRE LES MAINS DANS LE CAMBOUIS POUR SATISFAIRE VOTRE EGO.

CYD

Electronic Arts a trouvé, une fois de plus, un bon filon à exploiter : le tuning de voitures virtuelles. Le cocktail explosif du moteur 3D qui en jette et des voitures personnalisables a conquis plus de cinq millions de joueurs dans le monde, toutes plates-formes confondues. Néanmoins, le fait de ne pas pouvoir customiser à fond sa voiture a frustré la majorité des joueurs. Et c'est là où la version PC s'impose : grâce à une communauté qui en veut et dont la créativité a permis de mettre au monde un petit logiciel capable d'importer ses propres décorations (vinyls) et de les appliquer sur la voiture de son choix. Que du bonheur !

ÉTAPE 1 : EXPORTER LES VINYLS

Avant toute chose, vous devez lancer le logiciel Bintex, puis faites File, Open et allez chercher le fichier vinyls de la voiture que vous désirez, dans le répertoire Cars de NFS Underground. Comme exemple nous avons choisi la Skyline. Vous avez alors la liste de tous les vinyls disponibles. Cherchez et cliquez sur SKYLINE_CUSTOM6, puis faites Texture, puis Export. Procédez pareillement avec le fichier SKYLINE_CUSTOM6_MASK. Je ne serais trop vous conseiller de faire une copie de sauvegarde des vinyls originaux que vous exporterez.

ÉTAPE 2 : CRÉER ET SAUVEGARDER SON VINYL

Ouvrez, grâce à Photoshop par exemple, les deux fichiers que vous venez d'exporter. La texture à plat représente la rose du vinyl custom 1 dans le jeu. Je sais, ce n'est pas logique par rapport au nom du fichier, mais c'est comme ça. La rose placée en bas est disposée sur l'aile droite. Celle placée à l'inverse en haut se situe sur l'aile gauche. Tandis que la rose posée à droite de l'image est placée sur le capot de la voiture. Cette base vous permet de localiser approximativement les endroits de la voiture que vous voudrez personnaliser. Évidemment, nous n'avons pas la place de vous donner un cours d'infographie pour réaliser toutes ces manipulations.

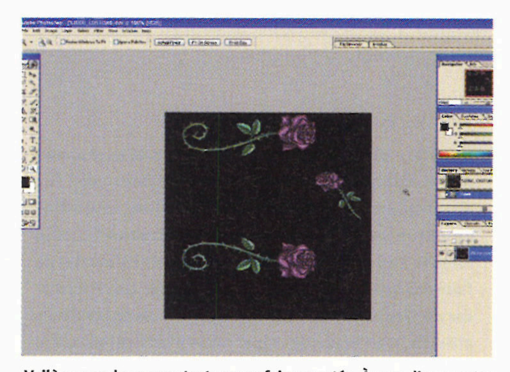
Si comme moi, votre bien-aimée maîtrise Photoshop, c'est que du bonheur. Sinon vous allez galérer un peu, cependant ça reste abordable avec quelques notions. Une fois vos deux fichiers terminés, sélectionnez Mélangeur de couches dans Photoshop, puis opérez comme suite :

- (ROUGE) rouge 100 %, vert et bleu 0 %.
- (BLEU) rouge et vert 0 %, bleu 100 %.

Enfin, enregistrez-les au format DDS en gardant le même nom pour chacun des fichiers. Attention, Generate Mip Map doit être coché et il faut sélectionner Palette ARGB 256 colors.

ÉTAPE 3 : IMPORTER SON VINYL

La phase finale consiste à importer vos vinyls pour les appliquer dans le jeu. Pour cela, relancez Bintex si vous l'avez fermé. Procédez comme dans la première étape pour afficher la liste des vinyls, puis sélectionnez SKYLINE_CUSTOM6. Faites alors Textures, Import et aller chercher votre vinyl portant le même nom. Opérez de la même manière pour SKYLINE_CUSTOM6_MASK. Enfin, faites File puis Save. Il ne vous reste plus qu'à lancer le jeu et personnaliser votre voiture en sélectionnant le vinyl Custom 1 dans votre garage.



Voilà ce que donne une texture une fois exportée. À vous d'y apporter les modifications selon votre créativité et votre talent.



Il n'y a pas à dire, rouler avec une voiture noire Hellsing ça en jette.





Voici la voiture Joystick. Dommage qu'on ne puisse pas jouer en ligne avec ses propres vinyls !



C'est rose et tout mignon, mais il ne faut pas se leurrer, sur la route ça assure.

LES LOGICIELS INDISPENSABLES

Vous devez télécharger Photoshop en version trial (valable 30 jours), le logiciel Bintex (www.nd4spd-world.com), le fichier DDS Photoshop plug-in (http://developer.nvidia.com/object/nv_texture_tools.html) que vous placerez dans le répertoire Format de fichiers de Photoshop. Deux autres fichiers (MSVBVM60.DLL et MSCOMCTL.OCX) sont à placer dans le répertoire System de Windows.

Asheron's Call 2
Turbine reprend les manettes

ALIENA & MAOH

UN AN APRÈS L'ACCOUCHEMENT PRÉMATURÉ IMPOSÉ PAR PAPA CROSOFT, LE DIVORCE EST ENFIN PRONONCÉ ET MAMAN TURBINE PREND LES CHOSES EN MAIN POUR REMETTRE SON REJETON SUR LE DROIT CHEMIN. IL ÉTAIT TEMPS !



Si je vous dis qu'il vaut mieux éviter de se prendre celui-ci en pvp, vous me croyez ?

Aaaaah, AC2 en août 2003, tout un poème... Patch catastrophique succédant à patch calamiteux, chats merdouillant, liste d'amis en dérangement, système de quêtes lacunaire, artisanat foireux, support technique douteux, gestion des serveurs façon roulette russe (une chance sur six de se faire flinguer)... À croire qu'Asheron a veillé sur ses joueurs fidèles : aujourd'hui, dépouillé de sa peau d'âne et épuré de ses bugs, ce bijou technique connaît une vraie renaissance.



Faut pas croire, les filles aussi jouent à kicédonkalaplusgrosse...

JESSICA D'ARC

La nouvelle dame de fer de Turbine, Jessica, est arrivée quelques mois avant le divorce et s'est vu confier pour mission sacrée de bouter les bugs hors du royaume de Dereth, de faire vivre et prospérer son royaume, et surtout de le repeupler... Au vu des dernières news, ça commence fort. Depuis que Turbine les gère, les chats fonctionnent au poil, le lag est méchamment cintré, les premiers patches qu'ils ont pu faire entièrement à leur sauce (janvier & février) décoiffent, bref les changements amorcés sont radicaux et jusque-là plutôt efficaces. Les mécanismes de gameplay ne sont pas les seuls concernés, un paquet de services changent de propriétaire : gestion de la licence, des serveurs, des comptes clients, des systèmes indépendants comme les chats ou l'aide en ligne...



Attendez, on avait bien pris à gauche ici la dernière fois ? Non ? Aaaah, l'autre gauche, peut-être ?



Le wawa ! Le wawa ! Le wawa ! Cette bestiole a été dessinée par un joueur à l'origine – sadique, va.

BLONDE OUTSIDE

Un premier plongeon de reconnaissance confirme ce que l'on savait déjà : mademoiselle AC2 a sans doute eu longtemps un Q.I. médiocre, une tendance affirmée à mettre les pieds dans le plat, et de gros troubles psychomoteurs, mais Dieu qu'elle est bien gaulée... Oserons-nous aller jusqu'à dire que sur ce plan, on touche à ce qui se fait de mieux pour l'instant ? Allez,

HORS DU GROUPE, POINT DE SALUT

L'intérêt majeur de DAOC pour les joueurs de haut niveau n'est autre que le RvR (Royaume contre Royaume). Les développeurs en sont conscients et optimisent ce système de jour en jour. AC2, quant à lui, trouve un second souffle lorsque l'on dépasse le niveau 45. Ce dernier permet de faire des quêtes épiques dans lesquelles le talent du leader de groupe décide de la réussite. Le solo est toujours possible, mais limité, les super-héros n'existent plus, une bonne équipe doit être avant tout équilibrée. La clé de la réussite, c'est la complémentarité !

osons. Il suffit d'avoir un PC honnête pour profiter pleinement de l'environnement graphique et sonore qui est depuis le début le gros point fort du jeu. Après un an, ça loupe toujours pas, c'est le trip. Une équipée de héros en pleine action, ça en jette, ça brille, ça fait des woooofs, des wiiiiiizzs, ça grogne, ça râle, ça crie, le métal chante, les flèches sifflent, c'est une débauche de lumières, c'est beau, c'est super beau, et question immersion, c'est difficile de trouver à redire. Un corps de rêve et la robe qui va bien avec.

BLONDE INSIDE ?

Drôlement bien roulée donc, mais qu'en est-il du reste ? Parce que les jupes courtes et les fesses hautes, c'est toujours agréable, mais les premières semaines d'émoi passées, ça ne suffit pas à maintenir le désir à flot... (Si ? Comment ça, si ? Bon d'accord, l'image était sans doute mal choisie...) Bref. Il y a des choses qui n'ont pas bougé : le système d'artisanat dont on nous promet qu'il sera changé incessamment sous peu depuis mars 2003 est toujours aussi catastrophique. Le housing a pointé le bout de son nez avec les halls de guilde et n'est pas allé plus loin. Mais pour le reste, ça déménage. Le système de quêtes d'abord a été très efficacement complété dernièrement, pour tous les niveaux – les niv 35-39, vous pouvez souffler : le cauchemar est terminé – et pour faciliter le solo des malheureux qui jouent en dehors des heures de pointe. Les changements



Bienvenue sur Arramora, l'île des héros ! Ses oasis, sa jungle, son désert... et sa faune féroce.



Pour Halloween, on a eu droit à une quête spéciale avec des citrouilles inside. Fiesta !

récents transforment subtilement le territoire : il y a un an, en gros on pouvait dire qu'il existait un continent pour les LL, un pour les ML, un pour les HL (low, middle et high level, aaah non, on n'est pas compliqué par chez nous). Aujourd'hui les parcours sont calculés pour forcer la rencontre au-delà des différences de niveau. Un an après, on peut faire ce bilan : 1) toutes les classes sont jouables 2) toutes les classes sont utiles 3) aucune classe ne peut se passer du groupe pour faire face aux vrais défis. Le nouveau système de héros (pour les niveaux 45+), leur nouvelle île (Arramora) et le contenu qui va avec ont formé le deuxième poumon d'AC2 et donné de l'air aux hauts niveaux qui se sentaient le souffle un peu court. Les chats tournent sans heurts et, ô joie ! Nous avons même un tout nouveau tout beau système de discussion pour le royaume, apéritif aux gros changements pvp (player vs player) qui s'amorcent. Les derniers patches ont été bien gras et bien juteux. Enfin, l'équipe Turbine se démène telle une ruche en folie pour renouer contact avec ses joueurs : en faisant de la publicité pour son jeu, en envoyant des émissaires/admins/gentils organisateurs un peu partout, en jeu comme sur les forums, en lançant un tas d'offres de ventes alléchantes : enfin disponible online, enfin des clés supplémentaires à la vente sans devoir racheter le jeu ! Si vous débarquez, voici un lien qui pourra vous aider : www.royaute-rpg.com/AC2/guide/



Cette zone autrefois verdoyante fut ravagée au cours de la guerre entre les morts-vivants.



Promenade sur les toits de Cavendo : l'architecture d'Osteth, humaine, est la moins dépaysante.

ET LA TECHNIQUE ?

Les petites configs – disons 1 GHz : en dessous, c'est vraiment une gageure – peuvent jouer sans problèmes particuliers à condition de ne pas être trop gourmand sur la qualité graphique. Un processeur 1,8 GHz et une GeForce correcte suffisent à profiter pleinement des graphismes haute résolution. Méfiez-vous tout de même des gros donjons. Passé la barre du 2,4 GHz + carte vidéo supérieure + 512 de RAM, vous pouvez viser le troisième CD optionnel, qui autorise l'installation des textures PHRTM (plus haute résolution tu meurs, pour les néophytes).

Battlefield 1942
C'est reparti comme en 40!

ATOMIC

J'AIME BIEN MITRAILLER DES INCONNUS, LES PULVÉRISER À L'ARTILLERIE LOURDE, LES NOYER, LES REMPLIR BRUSQUEMENT DE PETITS ÉCLATS DE MÉTAL ET LES ÉCRABOUILLER AVEC UNE JEEP EN KLAXONNANT COMME UN FOU POUR LEUR FAIRE PEUR. C'EST DONC FORT LOGIQUEMENT QUE BF42 EST MON FPS ONLINE FAVORI, MALGRÉ SON ÂGE ET SES PROBLÈMES TECHNIQUES.




Les batteries de DCA légère n'en mènent pas large face à un Huey bardé de lance-roquettes et de mitrailleuses qui leur fonce dessus.


Les meurtres au couteau sont toujours aussi humiliants.

Un an et demi après sa sortie, Battlefield 1942 est toujours en bonne forme sur le Net puisqu'il s'agit du deuxième FPS le plus joué après Half-Life. BF42 est certes très loin derrière le monstre Counter-Strike, mais nettement devant des challengers aussi prestigieux que Call of Duty ou des jeux gratuits de la qualité d'America's Army et Enemy Territory. La sortie fin janvier du dernier patch, la version 1.6, était relativement conséquente puisqu'elle apportait une nouvelle map, Liberation of Caen, et le renfort de l'armée canadienne avec tout l'équipement qui va bien. Elle contient également une map de plus pour les possesseurs du décevant Arsenal Secret, ainsi que quelques modifications mineures pour améliorer l'équilibre de certaines batailles. Rien de bien sensationnel jusque-là... Plus intéressant, cette nouvelle version apporte Punkbuster dans ses bagages, le fameux logiciel anti-tricheur. Son efficacité est très relative, mais on ne va pas s'en plaindre si les éditeurs commencent à se préoccuper sérieusementdu problème. L'arrivée d'une interface de vote est également une bonne nouvelle puisqu'elle permet très simplement de voter pour un changement de niveau ou pour forcer l'éviction d'un boulet décidément trop pénible. Dernier point sympathique, on peut maintenant sélectionner ses potes dans le tableau des scores, ce qui permet en jeu de faire ressortir leurs messages et leurs frags en vert fluo, ainsi que leurs icones de position sur la mini-map. Comme ça, quand on débarque en bande sur un serveur, c'est plus pratique pour reconnaître aussitôt ses coéquipiers.

ELECTRONIC ARTS : SERVICE MINIMUM

Malgré ces améliorations, somme toute bienvenues, il faut se rendre à l'évidence : le problème numéro un de BF42 depuis sa sortie, le netcode, n'est toujours pas corrigé.


Oui donc là forcément, cet hélico va marcher beaucoup moins bien.



Le napalm est encore plus beau à regarder quand on est bien à l'abri dans un char Patton.



Ah, quelle poésie, le chant de la kqlqsh la nuit dans les marais...



Je suis une défense anti-aérienne à moi tout seul.

Après deux extensions et dix-huit mois de patch, pour un jeu qui a aussi bien marché commercialement, ça ne fait pas très sérieux. Il suffit d'essayer de se déplacer sur le pont d'un porte-avions en mouvement pour s'en rendre compte : la concordance spatiotemporelle entre joueurs et serveur patine complètement, ça se téléporte méchant, bref c'est encore pire que dans « Nimitz, retour vers l'enfer ». Mais ces saccades ne sont rien en comparaison des problèmes rencontrés dans l'utilisation des armes hitscan, c'est-à-dire les armes à tir instantané comme les fusils et les mitrailleuses (à la différence des grenades, roquettes et obus). En effet, BF42 déclenche l'animation des tirs à l'instant où le joueur clique et non au moment où le serveur reçoit l'information. Le joueur a donc l'illusion d'un tir sans délais, alors qu'en fait, pour toucher une cible en mouvement, il doit impérativement tenir compte du décalage temporel nécessaire pour que l'information arrive au serveur. La qualité de la connexion est donc critique et on évitera les serveurs avec un ping supérieur à 150.

BATTLEFIELD AILLEURS

Le jeu de base étant arrivé plus ou moins en bout de course, c'est maintenant par ses mods que BF42 prospère. Le plus connu, Desert Combat, en est maintenant à sa septième incarnation. Dédié à la Guerre du Golfe, il propose les affrontements des braves Américains contre les fourbes Irakiens et leurs alliés terroristes. On retrouve toutes les stars high-tech qui ont fait le bonheur de nos télévisions : l'Abrams, l'Apache, le lanceur de Scuds, les avions A-10...
La principale différence avec la réalité, c'est que dans ce jeu, les Irakiens ont leurs chances et ne se font pas systématiquement débroussailler en masse sans la moindre chance de riposter. Ça les change un peu, les pauvres. Autre gros mod digne d'intérêt, Forgotten Hope nous ramène à la Seconde Guerre mondiale. Mais c'est du sérieux cette fois, pas pour s'amuser comme BF42 ! Un mod très ambitieux, avec un gros effort de réalisme dont la version 0.61 vient juste de sortir. Sauf que pas de chance, le bestiau fait 1,3 Go (oui, l'équivalent de deux CD entiers : ça prend de la place apparemment, 112 véhicules). Comme en prime le site officiel est à genoux, j'ai fini de télécharger le mod trop tard pour le tester avant le bouclage. Damned !



ON NE S'ENNUIE JAMAIS À SAIGON

Ce n'est pas si grave puisque ça m'a laissé plus de temps pour jouer à mon petit préféré : Eve of Destruction 0.3, le mod amateur sur la deuxième guerre d'Indochine qui fait de l'ombre au très officiel Battlefield Vietnam.
Le gameplay reste fondamentalement similaire au mode Conquest de BF42. On s'empare des zones importantes de la carte en y faisant le ménage et on peut ensuite les utiliser pour y faire parvenir des renforts. Chaque équipe étant limitée en hommes, il s'agit d'équilibrer guerre d'usure prudente et audace pour capturer des objectifs. Les graphismes de rizières et de jungle nous changent des décors originaux, mais la vraie innovation se trouve dans l'importance tactique des hélicoptères. Moyen de transport agile et rapide mais aussi appui feu dévastateur du camp américain, ils sont également très amusants à abattre par surprise d'un tir de lance-roquettes RPG-7 bien ajusté. Les Viets ne sont pas toujours dénués de moyens volants, de temps en temps un Mig 17 se permet un carton sur un Huey plein à craquer de GIs... Mais en général la maîtrise du ciel est US, les communistes se contentent de ramper dans des cratères pendant qu'on leur déverse des tonnes de napalm sur la tête. Qu'est-ce qu'on s'amuse ! Comme quoi on peut encore s'éclater avec BF42 malgré son netcode. Le mod souffre actuellement d'un petit problème d'équilibrage des mitrailleuses, trop précises à longue portée, mais la version 0.31 devrait prochainement arranger tout ça.



Pulvériser l'aéroport de Wake avec l'artillerie navale est un art qui demande beaucoup de finesse.

EVE Online : The Next Genesis

Faskil

Genre : MMORPG
Éditeur : CCP Islande
Texte & voix : anglais

« 24 HEURES, VOUS AVEZ 24 HEURES... » CES MOTS RÉSONNENT DANS MA TÊTE, ET JE NE SAIS MÊME PAS POURQUOI. À VRAI DIRE, JE NE SAIS PLUS GRAND-CHOSE. MÊME PAS LA MOINDRE IDÉE DE L'ENDROIT DE L'ESPACE OÙ JE ME TROUVE. SEULE CERTITUDE : J'AI, UNE FOIS ENCORE, PERDU MON VAISSEAU. ET ÇA, CE N'EST JAMAIS UNE BONNE NOUVELLE.

J'ai besoin de faire le point, et vite. De retrouver mes esprits et reprendre les affaires en main. Je jette un rapide coup d'œil autour de moi : ouaip, aucun doute, je suis une fois de plus coincé à l'intérieur d'une capsule de sauvetage. Mon vaisseau a dû se prendre une salve de missiles et voler en éclats, mais je n'ai aucun souvenir de tout cela. Où suis-je ? Ah ouais, Bordure Extérieure quand même. Pas vraiment le genre d'endroit où j'ai d'habitude envie de traîner. Mais qu'est-ce que je foutais ici ? Peu importe, je vais pouvoir y réfléchir pendant le long trajet qui me ramène à l'Ecole de Pator, mon Q.G. du moment. A priori, j'aurais pu déjà rejoindre les rangs d'une vraie Corporation, plutôt que de voguer à ma guise. Mais nous, les Minmatar, sommes plutôt une race d'invidualistes. Il faut croire que l'esprit d'équipe n'est pas vraiment un truc inscrit dans nos gènes. Un rapide coup d'œil sur la carte, et j'entre les coordonnées de ma destination dans l'ordinateur de bord. Vingt et un sauts en hyperespace, ça promet d'être long. Et même pas de quoi me faire un kawa dans cet engin. Que diable étais-je venu faire aussi loin de toute zone civilisée ? « 24 heures, vous avez 24 heures... »



Awil, toujours tête de liste dans le cœur des chasseurs de primes.



Un courrier de son assureur pour vous annoncer un remboursement cinq minutes après un sinistre, c'est de l'ordre du fantasme.

Je lance le pilotage automatique et prends quelques minutes pour souffler un peu. L'intérieur de la capsule est relativement exigu, difficile d'y trouver une position vraiment confortable. Je me force néanmoins à réfléchir. Il faut que je me souvienne. Je n'étais pas venu si loin sans raison, je devais avoir une sacrément bonne motivation pour prendre le risque d'arpenter un système où même les forces de l'ordre n'osent pas mettre les pieds. Je pianote fébrilement sur le clavier de l'ordinateur de bord, à la recherche des logs de mes dernières missions. L'explication doit forcément s'y trouver. Las, après plusieurs longues minutes de recherche, je ne trouve rien de concluant. Mon agent de contact sur Ryddinjorn en saura peut-être plus. C'est elle qui m'a assigné mes derniers objectifs, elle doit forcément être impliquée dans ma récente infortune.



YOU'VE GOT MAIL

L'écran de la console se met à clignoter. Un courrier ? Déjà ? Je clique sur l'interface pour en faire la lecture. C'était un message de ma compagnie d'assurance. « Eh bien, ça n'a pas traîné... », me dis-je avec satisfaction. « 43 000 crédits pour la perte de mon tas de boue, c'est toujours ça de pris. » Je vérifie l'état de mes finances et m'assure de disposer d'assez de ressources pour acquérir au plus vite un nouvel engin. Hum... Pas terrible, tout ça. Je vais devoir me contenter pour le moment d'une petite frégate, le truc de base, une belle régression quand je pense à la flèche que je pilotais jusqu'ici. J'interromps la séquence de pilotage automatique, et vérifie dans quel système je me trouve : Chamja. Pas vraiment le coin le plus recommandable, mais il y a un dépôt de Core Complexion Inc., l'une des plus grosses entreprises de construction Miranmar. Je vais pouvoir faire quelques emplettes, récupérer un nouveau vaisseau fissa et quitter cette maudite capsule. Un coup de « Warp Drive » en direction de la station, et j'y suis dans quelques minutes. En attendant, je vérifie si j'ai des contacts en vue. Le nom de « Metalgunner » clignote sur l'écran, je sélectionne la fonction « chat » et prends des nouvelles.

– Vieux, j'ai besoin d'un coup de main. J'ai perdu mon vaisseau, je ne sais pas trop ce qui s'est passé, tu peux m'aider ?

– Tu tombes plutôt bien, toi. J'ai justement quelques trucs sous le coude : un laser léger, et un extracteur de minerai en pas trop mauvais état. Tout ça pour un prix d'ami. Ça t'intéresse ?

– Tu parles ! Je me chope un nouveau carrosse et je viens chercher ça. Je peux te retrouver où ?

– T'es dans quel coin là ?

– Hmm... Chamja.

– Mais qu'est-ce que tu fous là-bas ?

– C'est justement la question que je me pose...

On convient rapidement d'un rencard sur Abudban, au siège de Six Kin Development, dans la demi-heure suivante. Ça me laisse juste le temps de me dégoter un coucou.

ARGENT TROP CHER

Tout est calme à l'intérieur de la station de Core Complexion Inc. Trop calme pour un coin pareil. Je n'ai nullement envie de traîner. Je vérifie les taux du marché, mais dois me rendre rapidement à l'évidence. J'ai juste assez de thune pour m'offrir un Reaper, un vaisseau de débutant. Je ne sais pas pourquoi, je sens que ce nouveau départ va rapidement me saouler. Je laisse là ma capsule, et mets les voiles à bord de mon nouvel achat. Mais avant de partir retrouver Metal, j'ai besoin de récupérer rapidement quelques liquidités. Tous les pilotes du coin vous le diront : pour arrondir ses fins de mois, rien de plus simple que d'extraire un peu de Veldspar. Du minerai facile à trouver, facile à raffiner, et qu'on peut vendre quasiment partout. Et vite. « 24 heures, vous avez 24 heures... » Je lance ma monture vers la ceinture d'astéroïdes la plus proche, certain d'y trouver le butin recherché. Alors que j'approche pleins gaz de ma cible, une violente secousse vient ébranler l'habitacle. D'abord persuadé d'un « couac » du moteur, je n'y prête guère attention. Mais lorsque l'onde de choc se répète, je réalise avec stupeur que je suis sous le feu d'un tir nourri. Je lance d'urgence un appel sur le canal de communication local.

– C'est quoi ce bordel, là ?

– Vous êtes dans une zone de prospection réservée. Votre présence n'est pas autorisée. Veuillez vous désengager.

– Hein ? Quoi ? Mais depuis quand on n'a plus le droit de grignoter son minerai tranquille ?

– Vous êtes dans une zone de prospection réservée...

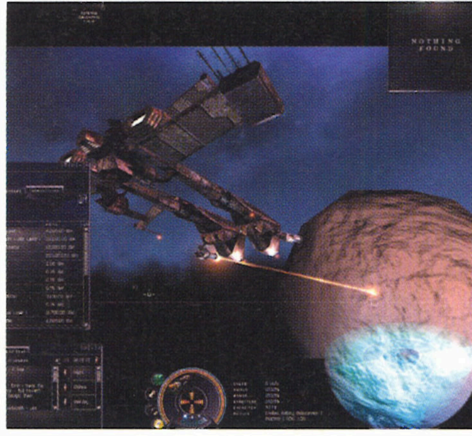
– O.K., O.K., je me barre.

En temps normal, je suis plutôt vindicatif. Je leur aurais bien balancé une petite salve de mon cru. Mais je viens de me rappeler que je n'ai pas encore l'équipement offensif adéquat sous la main. Pas la peine de faire la grande gueule, la jouer profil bas est la seule solution. Il faut que je retrouve Metal au plus vite, pour doter mon appareil d'un minimum de puissance de feu. Et je reviendrai leur botter le train sans hésiter. Là, je n'ai juste pas le temps. « 24 heures, vous avez 24 heures... »

JE N'AI BESOIN DE PERSONNE

Le trajet vers Abudban me permet de régénérer le bouclier salement endommagé, et je respire à nouveau quand je vois que tous les voyants ont regagné le vert.

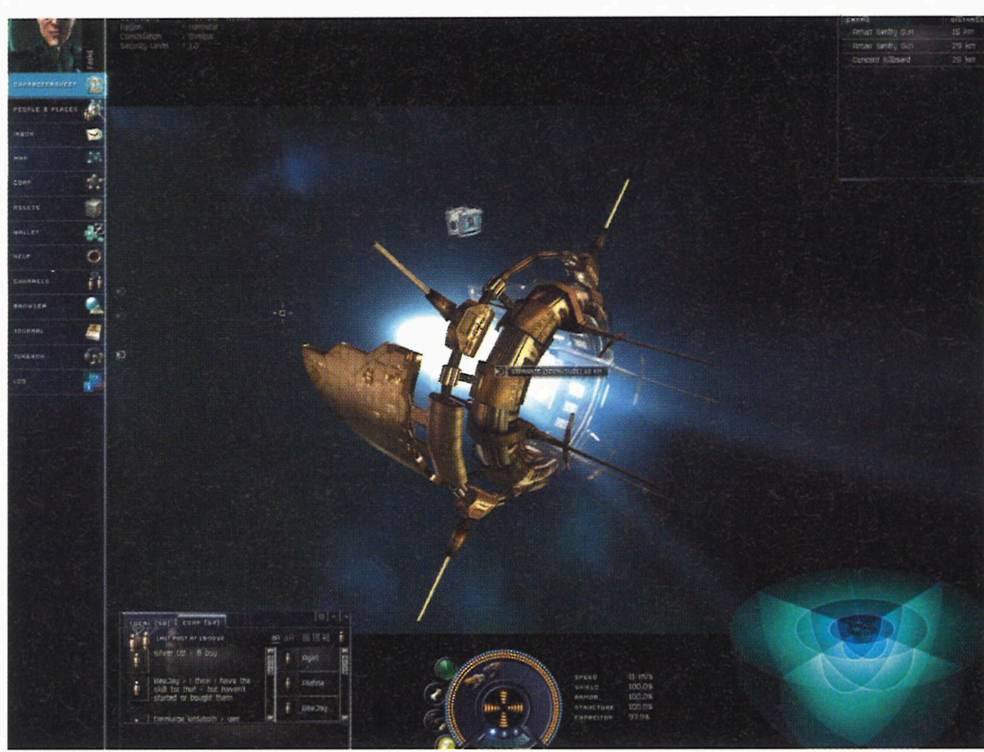
Metalgunner m'attend comme promis, l'air jovial comme à son habitude. « Alors, vieux, on a encore merdé ? » Je grogne. Ce n'est pas la première fois que



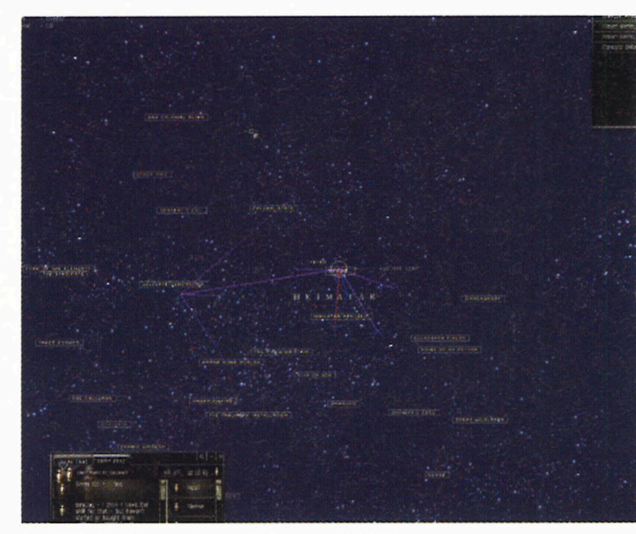
Extraire du minerai, c'est long, fastidieux, mais ça rapporte. Il n'y a pas de sot métier.



Les tribulations d'un Belge dans l'espaaaaace.


Vingt et un sauts en hyperespace, je risque d'en voir un paquet, des Stargates comme celle-ci.


Un peu de bricolage, et voilà un nouveau laser prêt à dégommer les emmerdeurs.


Bon, O.K., c'est bien beau tout ça. Mais je suis où MOI ?


Tiens, la flicaille. Ils étaient où quand j'avais vraiment besoin d'eux ?

je paume mon vaisseau, et cet abruti aime à le souligner.
– Venons-en aux faits, tu veux ? T'as des bricoles pour moi non ?
– Euh... Ouais, ouais. T'as du cash ?
– Ben, pas vraiment. J'ai tout claqué pour racheter cette épave, là.
– Mouais. Bon, allez, c'est bien parce que c'est toi. Je te transfère tout gratos dans ta cale, tu seras assez grand pour installer tout ça toi-même, hein ?
– Bien sûr.
Je lui dirais bien merci, mais franchement, ça me pèse. Une fois de plus, j'ai sans doute bravé un danger plus grand que moi, et j'en paye les conséquences. Je ne sais pas comment Metal parvient à ne pas se laisser embarquer dans des histoires aussi tordues. Depuis



le début, il s'est gentiment bâti une petite fortune personnelle conséquente, et personne n'a trouvé quoi que ce soit à y redire.
– Tu sais, vieux, tu devrais rejoindre une Corpo.
– Pas intéressé.
– Déjà tu aurais du soutien logistique et humain en permanence, et tu pourrais sans doute éviter les plans foireux.
Il avait touché là où ça faisait mal.
– Ouais, mais non. J'aime pas qu'on me dicte ma conduite, je préfère continuer seul, et gérer.
– Y en a une qui recrute là, The Mob, des mecs spécialisés en extraction de minerais. Ils sont super pros, vendent beaucoup, vite, et se font un blé d'enfer. Et on ne peut pas vraiment dire qu'ils vivent dangereusement... Ça te ferait des vacances.
Je m'éloigne en ronchonnant. Il a raison, mais je ne suis pas du tout d'humeur à l'admettre. Je quitte la station dans la seconde, et remets le cap sur Pator. J'ai encore cet épisode de vaisseau détruit à régler. Korneri, mon Agent sur place, va devoir répondre à quelques petites questions... J'ai l'intime conviction que mes malheurs sont liés à elle. À peine arrivé, je n'ai guère le temps de discutailler. Elle me saute littéralement dessus, avec un ordre de mission ultra-urgent. Qu'à cela ne tienne, j'ai besoin de fric, je vais lui rendre ce service. Mais à mon retour, on va causer... J'enclenche le pilote automatique, en route pour mon objectif. Je m'allonge confortablement dans l'habitacle du Reaper, pestant sur la lenteur de la bête. Et je me remémore les instructions de Korneri :

« Livraison immédiate de documents hautement importants sur Teonusude VII. Prenez livraison du colis à la trésorerie du clan Vherokior et remettez-les en mains propres à Faloldar Alfstard, conseillère au Parlement, sur Illuin III. 150 000 crédits à la clé si vous réussissez. Mais attention, pas question de traîner. C'est urgent. Et je ne vous cacherai pas que des chasseurs de primes sont sans doute déjà sur le coup. Vous avez 24 heures... Je répète : vous avez 24 heures... ». Et meeeeerde.

DES UTILITAIRES À LA MODE

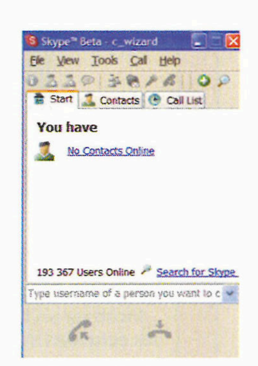
PAR C_WIZ

Ce qu'il y a de bien lorsque l'on élabore la rubrique Utilitaires, c'est que l'on découvre des petites perles dont on ne soupçonnait même pas l'existence. Résultat, j'ai de quoi m'occuper après le bouclage. Allez tiens, en attendant, je vais aller jouer avec l'interface de Sonique 2, rien que pour le plaisir des yeux.

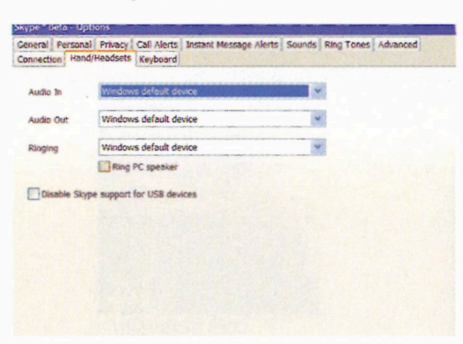
Skype

• VERSION : 0.97.0.6
• ÉDITEUR : Skyper Limited
• LICENCE : Freeware
• URL : www.skype.com

Quand on m'a dit que les développeurs de KaZaa avaient mis au point un soft de téléphonie P2P et que ça « déchirait tout », je vais être honnête avec vous, j'ai doucement rigolé. Non pas que je doute de leurs talents de développeurs (bon, si, un peu), mais la téléphonie par le Net, c'est loin d'être neuf. Et par définition, cela a toujours été une communication d'utilisateur à utilisateur (le P2P n'a rien inventé). Et puis des tas de softs font déjà ça très bien et tous les logiciels de messagerie instantanée disposent d'une option du genre, cumulable à de la vidéo. Mais bon, histoire de, j'ai quand même essayé. Et au final, c'est vrai qu'il a un atout indéniable. Je n'ai pas été impressionné par la qualité du son ou la stabilité de la connexion, ça, les autres savaient déjà le faire. Skype a le petit truc en plus : il fonctionne. J'en vois déjà qui se demandent si les vapeurs de watercooling ne me sont pas montées à la tête. Non, ce que je veux dire, c'est qu'il marche du premier coup, qu'il n'y a rien à configurer. En plus, il faut avouer qu'il est ultra-convivial, au point que n'importe qui peut l'utiliser. Et c'est ça sa plus grande force. Vous pouvez le conseiller sans problèmes à vos amies qui jouent aux Sims, elles sauront s'en servir. Remarquez, je me demande si c'est vraiment un compliment…



L'interface de Skype fait penser à celle d'un client de messagerie instantanée bien connue.

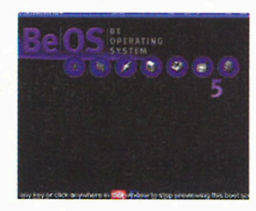


Aucune configuration n'est nécessaire, les périphériques par défaut de Windows sont utilisés. Et aucun paramètre de compression à ajuster.

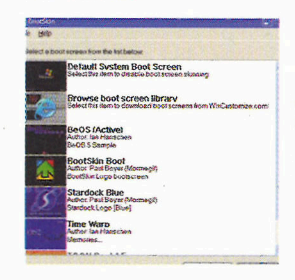
BootSkin

• VERSION : 1.01
• ÉDITEUR : StarDock
• LICENCE : Freeware
• URL : www.stardock.com

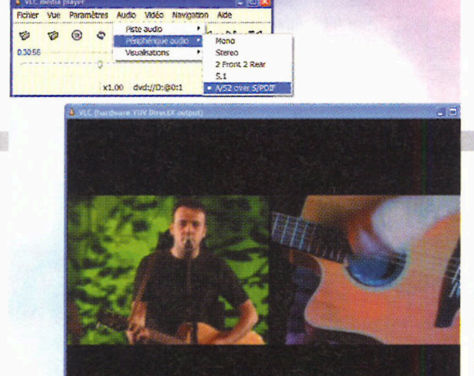
La customisation, ça me transporte. Et ça devient de plus en plus facile vu la foultitude d'outils présents sur PC. Je ne vais pas m'en plaindre. StarDock, la boîte à l'origine du vénérable (et obsolète) ControlCenter, nous propose aujourd'hui son dernier bébé, BootSkin. Et comme son nom l'indique, il a pour unique but de permettre de changer l'écran présenté lors de la phase de démarrage de Windows. Alors vous allez me dire qu'il existe déjà des tas d'outils qui font exactement la même chose. Voire que je radote, vu que StyleXP présenté le mois dernier gère également le truc. Il a tout de même quelques avantages pour lui. Tout d'abord la taille des fichiers de skins, qui pèsent en moyenne 20 Ko au lieu des traditionnels 2 Mo. Ensuite, il ne patche pas le noyau Windows et ne modifie pas la base de registre. Un service Windows est utilisé, ce qui minimise les risques de problème. Ça, c'est une vraie bonne idée. J'aime moyennement planter ma machine à cause d'une customisation…



La minute revival du mois : BeOS 5. J'entends encore les gémissements de Caféine lorsque Be a fermé ses portes.



On ne peut pas dire qu'ils se soient foulés au niveau de l'interface…

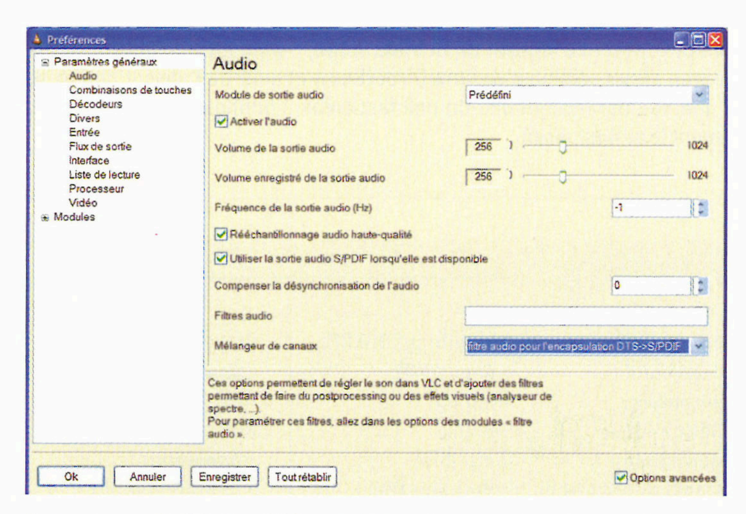


Lecture d'un DVD en utilisant la sortie optique de la carte mère pour récupérer le flux Dolby Digital.

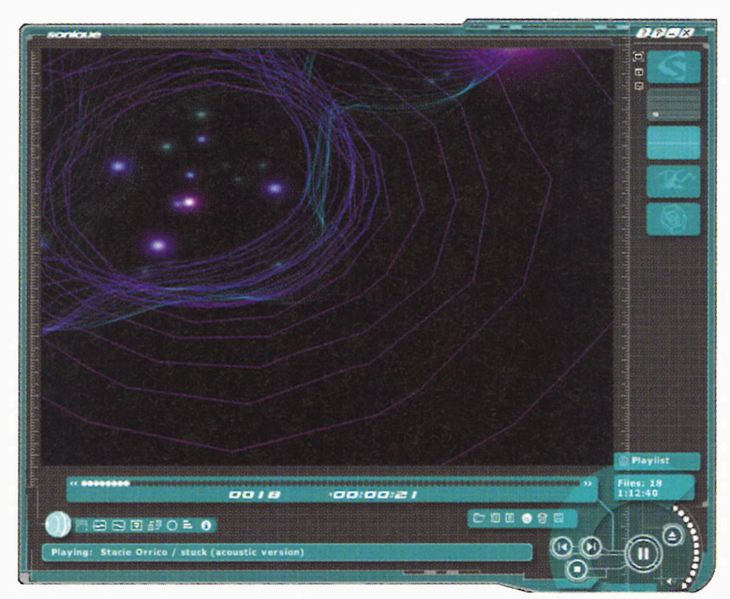
VLC

- VERSION : 0.7.1
- ÉDITEUR : VideoLAN
- LICENCE : Freeware
- URL : www.videolan.org

Les lecteurs vidéo sont déjà nombreux sous Windows alors certains se demanderont peut-être pourquoi je parle d'un logiciel open source développé originellement pour Linux. C'est que VLC dispose de fonctionnalités uniques. La première est liée à ses origines : le logiciel n'utilise pas les codec Windows, mais ses propres décodeurs intégrés. Et ils sont nombreux : MPEG 1, 2, 4, DivX, Xvid, et même lecture DVD. Quelques petites fonctionnalités avancées s'y ajoutent, comme le décodage Dolby Digital et même DTS, une première pour un lecteur gratuit. Plutôt pratique. Ce qui en fait, mine de rien, l'un des rares logiciels sous Windows capable de lire des CD audio DTS. Tout ça est déjà pas mal, me direz-vous, mais c'est lorsque l'on regarde du côté des fonctionnalités réseau que l'on comprend la véritable puissance de VLC. Il est en effet possible de streamer au sein d'un réseau local n'importe quelle source audio ou vidéo, y compris un DVD. Le résultat est juste parfait. Histoire d'être bien complet, une version uniquement serveur est disponible. Elle dispose en prime du support de l'acquisition vidéo aux travers de cartes tuners TV et satellite. Deux modes de streaming sont disponibles : le mode live pour par exemple partager une même source entre plusieurs utilisateurs, mais aussi le mode « à la demande » pour ceux qui veulent se créer un serveur de stockage. VLC est tout simplement un petit bijou qui ouvre des possibilités infinies. De quoi largement compenser les quelques bugs et ce petit manque de convivialité qui fait le charme des applications linux.



Tout est paramétrable dans VLC, au point que l'on se perd rapidement dans les options proposées.



À côté de l'interface, les effets de visualisation paraissent bien fades.

Sonique

Les plus anciens d'entre nous se souviennent de Sonique, ce lecteur de MP3 grand concurrent de Winamp dont l'interface faisait la principale originalité et racheté en 1999 par Lycos. Les développeurs ont travaillé d'arrache-pied sur Mantis, un moteur d'interface utilisant XML dont les possibilités semblaient énormes. La première démonstration avait été faite en… 2001. Depuis, l'équipe originale a été remerciée, remplacée par un seul et unique développeur qui a tant bien que mal tenté de continuer le travail. Le résultat n'en est pas moins surprenant. L'interface par défaut est un véritable bijou, truffée d'animations et bien conviviale comme on les aime. Les transitions entre les différents panneaux qui composent l'interface rappellent la première version, en dix fois plus « classieuse ». Une série de miniatures sur la droite de la fenêtre montre les différents panneaux disponibles. Le tout mis à jour en temps réel, y compris pour les effets de visualisation. Comble du bonheur, une petite animation prend place sur les côtés de la fenêtre lorsqu'elle est sélectionnée ou désélectionnée. Tout simplement du jamais vu sous Windows. Et accessoirement, il fait aussi lecteur audio, même si ce n'est pas forcément pour cela qu'on s'y intéressera. Une œuvre d'art dont devraient s'inspirer tous les développeurs en herbe.

- VERSION : 2.0 beta 103
- ÉDITEUR : Lycos
- LICENCE : Freeware
- URL : www.sonique.com

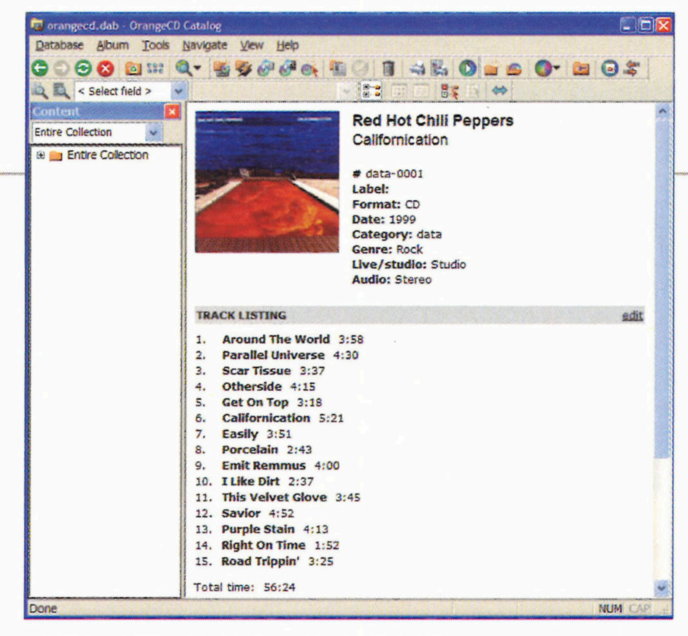


En plus de l'interface principale, on peut créer des « remotes », petites fenêtres permettant de télécommander l'application principale.

DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

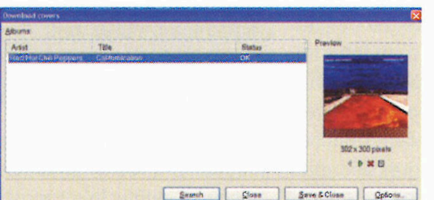
L'interface d'OrangeCD le distingue clairement des lecteurs multimédias.



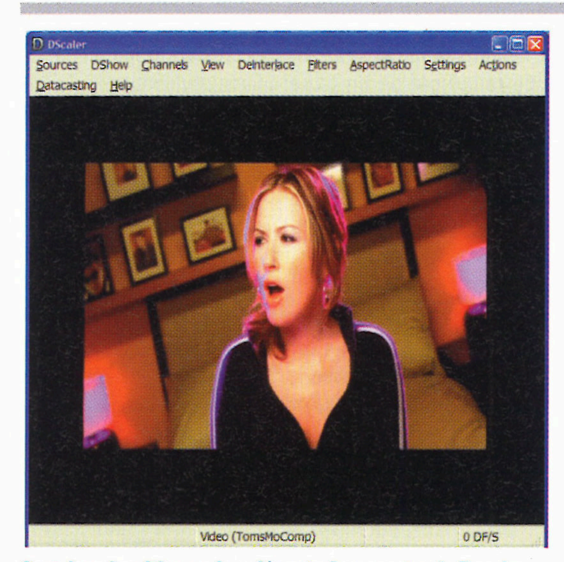
OrangeCD Suite

Que votre collection de CD soit physique ou virtuelle, il n'existe pas beaucoup de moyens pour la gérer correctement sur le PC. Certes la plupart des lecteurs multimédias intègrent désormais des fonctionnalités de base de données, mais elles ont rarement la puissance d'une application dédiée et elles se limitent souvent à l'élaboration des Playlists. OrangeCD Catalog se niche dans ce créneau très pointu de la gestion de collection musicale. On pourra scanner au choix CD audio ou répertoires, qui seront ajoutés automatiquement au sein d'une base de données commune. La base de données online CDDB sera mise à contribution pour récupérer le titre de l'album et le nom des pistes et une photo de la pochette sera récupérée via Amazon. On pourra ensuite parcourir à loisir sa collection telle une hiérarchie en consultant les informations liées à chaque album, l'écoute des CD audio ou des MP3 étant possible directement au sein de l'interface.

- VERSION : 5.2.0.7401 Beta
- ÉDITEUR : Firetongue Software
- LICENCE : Shareware
- URL : www.firetongue.com



Le téléchargement des pochettes se fait le plus simplement du monde.



Certains algorithmes de « désentrelacement » de Dscaler peuvent se révéler particulièrement gourmands, mais le rendu est sans appel.

DScaler

Lire des vidéos ou regarder des DVD sur l'écran de son PC, c'est bien, mais lorsqu'on a un téléviseur à proximité, c'est un peu dommage de ne pas en profiter. Fort heureusement, les cartes graphiques modernes sont toutes équipées de sortie TV au format composite ou S-Video. Des branchements simples qui ne donnent pas toujours un résultat impeccable, la faute entre autres aux puces d'encodage utilisées sur ces produits. Les quelques options incluses dans les pilotes d'ATI ou de Nvidia ne suffisent pas à corriger tous les problèmes. C'est là qu'intervient Dscaler, une application qui n'a qu'un but : vous offrir le meilleur rendu possible. Tout y passe, que ce soit au niveau du « redimensionnement », du « désentrelacement », de la correction de la colorimétrie ou encore de filtres anti-bruit : vous avez un contrôle total sur la qualité de l'image. DScaler dispose de sa propre application de lecture de fichiers vidéo, mais il est possible de s'en servir comme d'un filtre DirectShow et ainsi de l'utiliser conjointement avec n'importe quel lecteur multimédia. Un poil fastidieux à configurer, mais la qualité du résultat vaut largement le temps passé.

- VERSION : 2.0 beta 103
- ÉDITEUR : John Adcook
- LICENCE : Freeware
- URL : www.dscaler.org

Top Utilitaires de la rédac

- *Lecteurs vidéo :* BSPlayer 1.0 RC1, Zoom Player Pro 3.3, WMP 9
- *Lecteurs audio :* Winamp 5.02, WMP 9, iTunes 4.2.0.72
- *Mailreaders :* Outlook 2003, Eudora 6.02, Mozilla Thunderbird 0.4
- *NewsReader :* 40tude Dialog 2.0.10.1, Gravity 2.5, Xnews 6.08
- *Pagers Internet :* Trillian Pro 2.0, ICQ 2003b, MSN 6.2
- *Anti lourds :* Spy Sweeper, Spy Bot Search and Destroy, SpamPal 1.52b2, POPFile 0.20.1
- *Downloaders :* FlashGet 1.40
- *Customisation :* Desktop Sidebar 1.04.59, StyleXP 2.0, Y'Z Dock 0.8.3, MobyDock DX 0.87b
- *Clients FTP :* FlashFXP, FileZilla, SmartFTP
- *Browsers Web :* Netcaptor 7.5.0, Mozilla Firebird 0.7, Crazy Browser 1.05
- *Browsers d'images :* ACDsee 6.02, Xnview 1.66
- *Tweakers :* X-Setup Pro 6.5b1, Startup Control Panel 2.7, Customizer XP 1.8.5



Recentrage chez Hercules

Cette marque bien connue, qui appartient depuis maintenant un moment à Guillemot, a décidé de recentrer son activité en abandonnant le marché de la carte graphique et celui des écrans LCD. Le constructeur souhaite plutôt se concentrer sur les périphériques son et vidéo. L'abandon des cartes graphiques serait lié à la concurrence rude et aux faibles marges dégagées. Il semble également qu'un différend opposait ATI et Hercules concernant les fréquences des cartes. Par exemple, la 9800SE du fabricant utilisait une mémoire de meilleure qualité, cadencée 40 MHz plus haut que la carte de référence du canadien. Hercules avait abdiqué en repassant ses cartes aux fréquences de base. Le support des produits reste bien entendu assuré et les garanties continueront à s'appliquer normalement.

L'empire contre-attaque

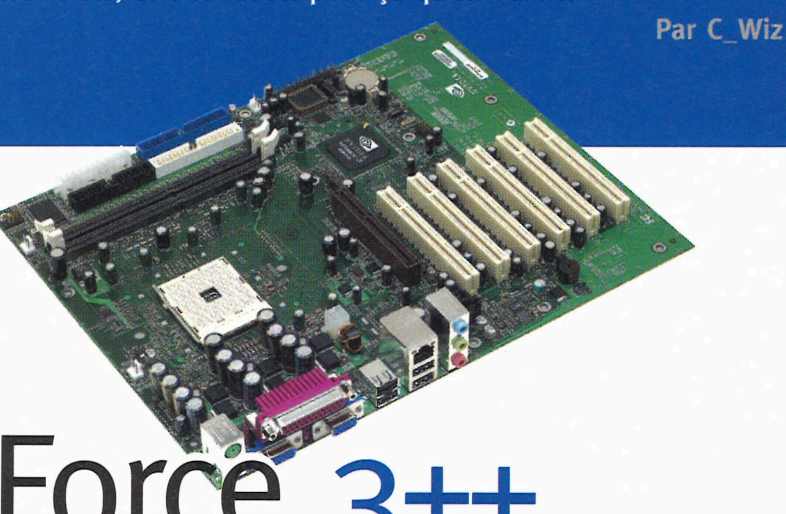
Même si officiellement, pour Nvidia, la gamme FX est « la plus grande contribution de la marque à l'industrie graphique », officieusement, ils ont un peu la rage contre ATI. Et on nous promet comme toujours que le meilleur est à venir. Il porte le nom de NV40 et pourrait créer une petite surprise, comme l'explique Caféine juste après ces news. Estimé d'abord à 175 millions de transistors (160 pour la prochaine génération d'ATI), on vient d'apprendre qu'il atteindrait les 210. Et ils ne sont pas là juste pour faire joli, puisque selon les dernières rumeurs, Nvidia passerait de 8 à 16 pipelines sur ses puces. Pendant ce temps, ATI reste sur une architecture 8 pipelines (joliment appelés « extrêmes »). On va encore bien s'amuser cette année.

Édito

Et moi qui croyais me reposer ce mois-ci en attendant le CeBIT... Entre le nouvel Athlon FX, les rumeurs sur le NV40 et l'IDF où Intel a tenté d'éteindre le feu allumé par son P4E, au final, on n'a pas chômé. Le monde merveilleux du matos est imprévisible, et c'est aussi pour ça qu'on l'aime.

Par C_Wiz





nForce 3++

La première mouture du nForce 3, chipset pour Athlon 64, ne nous avait que moyennement convaincus. Disposant d'une bande passante limitée entre le processeur et le chipset (2,4 et 1,2 Go/sec selon le sens) et dépourvu du support du Serial ATA ou d'une partie audio, le chip semblait un peu à la traîne comparé au nForce 2. Nvidia rectifie le tir avec le nForce 3 250 Gb. La bande passante est enfin de 3,2 Go/sec dans les deux sens, 4 ports Serial ATA sont inclus, avec — et c'est original — un contrôleur RAID qui peut utiliser à la fois des disques IDE et SATA. Un contrôleur Gigabit Ethernet est présent sur la version haut de gamme où l'on retrouve une autre originalité : la présence d'un firewall dans la puce. Les premières cartes mère devraient pointer le bout de leur nez début avril.

nForce 5, le retour



La présence en force de Nvidia lors de l'IDF laissait penser à un rapprochement entre les deux compagnies. Et il est de taille, puisqu'on reparle de l'arlésienne nForce 5, nom de code du chipset pour Pentium 4 de Nvidia. Pour ceux qui n'avaient pas suivi, Nvidia avait refusé les clauses des licences d'Intel, dont les royalties leur semblaient trop élevées. Nvidia n'a visiblement pas perdu son temps pour autant puisque le nForce 5 devrait être introduit en même temps que les plates-formes i915 et i925 d'Intel. Ce chipset supporterait DDR-II et PCI Express. Pour le reste, il faudra patienter un peu que les rumeurs se transforment en infos véritables...

Nvidia se paye son Half-Life 2

Histoire de contrebalancer le coup de pub que s'était offert ATI avec les « coupons Half-Life 2 », Nvidia a décidé à son tour de se payer un bon gros jeu. Et c'est ni plus ni moins que le bébé de John Carmack, Doom III. Ici, pas de coupons pour espérer un jour télécharger le jeu : c'est la boîte de Doom III qui arborera le désormais célèbre logo « Nvidia : the way it's meant to be played ». Et en prime, Nvidia pourrait distribuer un benchmark basé sur le moteur de Doom III quelques semaines avant la sortie du jeu. Les mauvaises langues murmurent que pendant ce temps, XGI serait en pourparlers avec les auteurs de Tetrinet.

Trop haut de gamme

Alors que l'on peine encore à trouver de l'intérêt aux 256 Mo de RAM embarqués sur les générations actuelles de cartes graphiques, les responsables d'ATI estiment que l'on verra arriver cette année les premières cartes équipées de... 512 Mo de RAM. Cette affirmation venant des responsables d'ATI, on se doute qu'ils savent de quoi ils parlent. Quant à l'intérêt de la chose, il risque d'être très limité. Tout d'abord à cause du prix des puces mémoire, qui compte pour beaucoup dans le tarif des cartes. Mais aussi par l'utilisation qui en sera faite. Vu le parc des cartes installées, les développeurs ne sont pas près d'optimiser leurs bébés pour 512 Mo... La preuve, même les moteurs 3D de Doom III et d'Half-Life 2 sont optimisés pour une taille de 128 Mo !



Abit balance ses petits copains

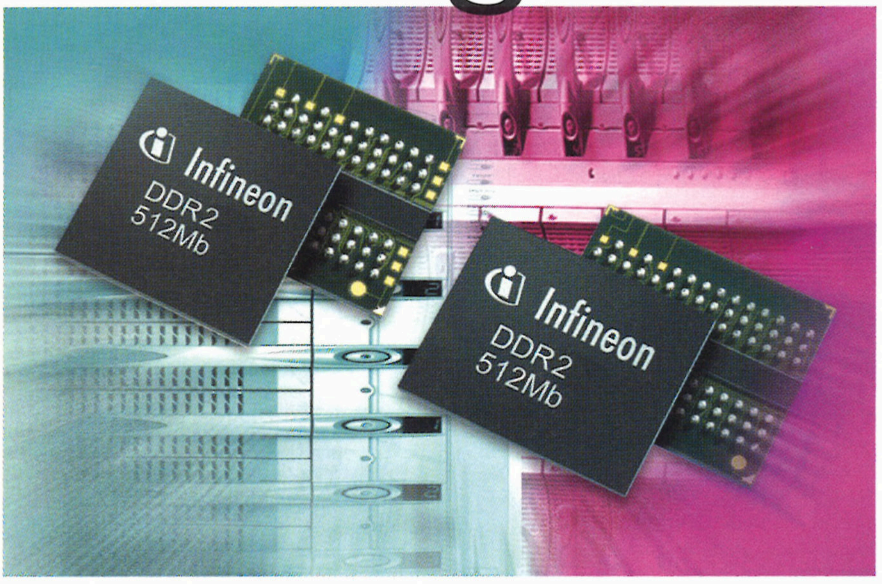


Abit vient de dévoiler les grandes lignes de sa stratégie « BulletProof ». Le constructeur souhaite insister sur la qualité de fabrication de ses cartes, ainsi que des composants utilisés. Certains se rappelleront peut-être qu'Abit avait été touché par une épidémie de fuites sur les condensateurs de ses cartes mère. Pour pallier le problème, la marque n'utilise plus que des condensateurs japonais, plus onéreux que les chinois utilisés par la plupart des autres constructeurs. Abit pousse le vice à montrer du doigt Asus, qui a eu récemment des problèmes avec ses K8V Deluxe. La délation, c'est vilain, même dans le monde de l'informatique. Mais business is business. La pitié, ça n'existe pas à Taïwan.

Intel temporise

Vu la dissipation thermique quasi nucléaire du P4E, Intel a décidé de ralentir un peu son programme et ses ambitions. La disponibilité en volume des versions 3 et 3,2 GHz est retardée, ces puces auront un parcours anecdotique sur socket 478. Intel n'a en effet commencé à distribuer réellement que la version 2,8 GHz de son processeur. Et, chose originale, une version 2,4 GHz (utilisant une fréquence de bus de 533 MHz) a été annoncée, probablement dans le but de recycler les premiers processeurs sortis des chaînes. Intel travaille d'arrache-pied sur une nouvelle version du Prescott, dont la dissipation serait réduite. C'est tout le bien qu'on leur souhaite. Cette nouvelle version sera disponible sur le fameux socket 775. Conséquence de cette temporisation, les chipsets i915 et i925 se voient retardés d'un mois et les premières cartes mère pointeront le bout de leur nez début mai. Cela devrait permettre aux fabricants de DDRII d'augmenter leurs stocks et, qui sait, de baisser les prix de leurs puces. Oui, j'ai le droit de rêver.

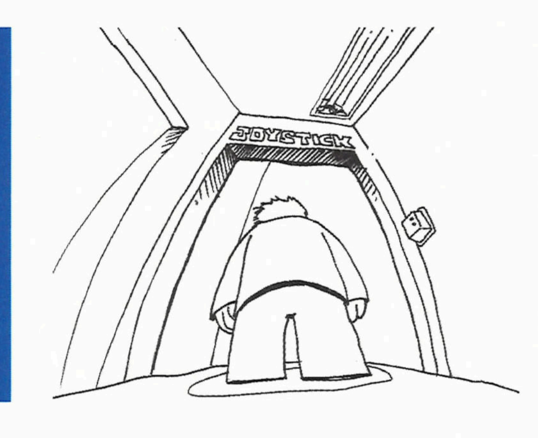
Petits arrangements entre amis



L'année 2002 a été particulièrement difficile pour l'industrie de l'informatique. Les chutes d'avions de l'année précédente avaient un peu ajouté à la sinistrose de l'économie, les ventes étaient au plus bas. Mais, fait surprenant, les prix de la RAM avaient quasiment triplé sur la même période, sans réelle explication. Michael Dell avait été le premier à tirer la sonnette d'alarme, accusant Micron, Samsung et Infineon de s'être entendus pour augmenter artificiellement les prix. Des accusations prises au sérieux par la commission européenne, qui a depuis mis la main sur certains échanges d'e-mails qui tendraient à prouver l'arnaque. Comme quoi il n'y a pas que les monopoles qui soient dangereux.

AMD passe la seconde

Le mini faux pas d'Intel est en train de donner des ailes à AMD. Car si le fondeur attend patiemment après Intel pour lancer son nouveau socket 939, le programme du reste de l'année est aussi dopé que la F1 de Schumacher. La production des Athlon 64 0,09 micron va commencer dans les mois à venir, avec une disponibilité prévue pour septembre. Un petit bond en avant, car ces derniers n'étaient attendus qu'en début d'année 2005. Conséquence, les 4000+ et FX-55 seront les premiers processeurs à disposer de cette finesse de gravure. Rajoutons que la transition vers le 0,09 micron devrait être profitable à AMD, dont les fréquences réelles de fonctionnement restent peu élevées. La dissipation thermique ne devrait pas être un problème.



On nous aurait menti (again)



Le clic de la mort a traumatisé plus d'un acquéreur de disques durs IBM. Les séries 60GXP et 75GXP du constructeur resteront dans l'histoire parmi les disques durs les moins fiables jamais produits, avec des taux de retour en SAV purement hallucinants. J'ai d'ailleurs arrêté de compter le nombre de ceux dont j'ai entendu qu'ils avaient rendu l'âme. Ayant tout d'abord évoqué un bug de Windows 98 comme la cause des problèmes, IBM n'a jamais admis la défaillance matérielle. IBM a depuis revendu sa division disques durs à Hitachi, mais un cabinet d'avocats a attaqué Big Blue pour avoir refusé le remplacement de produits défaillants. Certains documents produits sont juste accablants : IBM était au courant des défaillances. Pire, un employé explique dans un mémo qu'un lot de 5 000 disques retournés comme ayant un taux de pannes trop élevé a été purement et simplement remis en vente, sans modifications. Le mec qui a pris cette décision, vaut mieux pas divulguer son nom. J'ai quelques amis qui seraient ravis de le croiser dans une ruelle un peu sombre...

La 3D, C'EST DÉPASSÉ

Les joueurs seront les premiers à adopter le PCI Express. Peut-être pas avec une GF PCX 5300 cela dit...

David Kirk à Paris, c'est une occasion rare. Ce nom ne vous dit sûrement rien si vous ne vous intéressez pas de près au monde des cartes graphiques : c'est le « Chief Scientist » de Nvidia. C'est lui qui décide des orientations technologiques de la marque. Et pour Dave, le NV40, c'est déjà le passé.

Caféine



La phrase favorite de David Kirk : « Je ne peux pas répondre pour le moment à cette question ». C'est un métier de garder ses secrets....



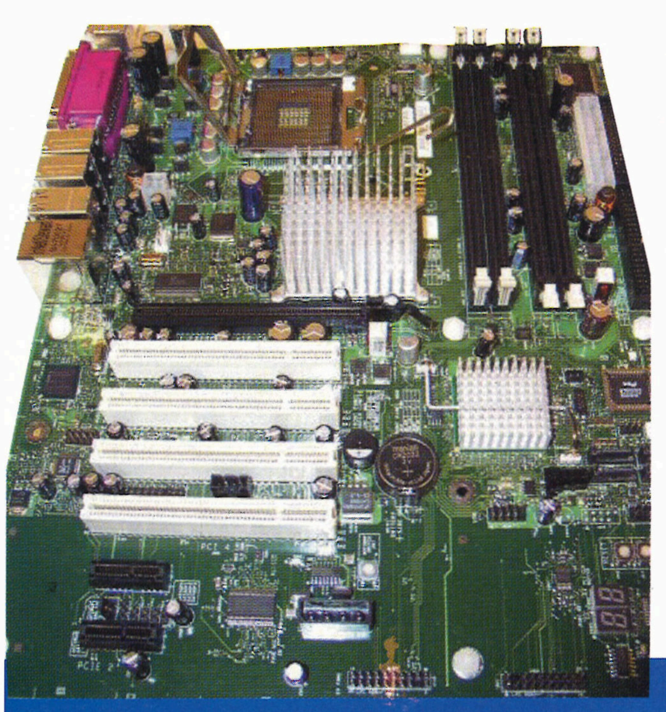
Alors que le NV40 ne sera pas lancé avant encore plusieurs semaines, notre homme travaille déjà depuis un moment sur les prochains produits du constructeur américain, NV50 en tête. De passage à Paris, il lâche les premières bribes d'infos sur les GPU de 2004.

Nouvel angle d'attaque Ne polémiquons pas, ATI a clairement gagné le cœur des joueurs avec sa génération R300 et dérivés qui équipe les Radeon 9500 à 9800. Mais la bataille est loin d'être finie. Pour reconquérir les parts de marché perdues et au passage sa position de leader, Nvidia innove. Côté 3D, Dave annonce évidemment une tonne de nouvelles fonctions (shaders 3.0), un calcul des images entièrement en 32 bits, des performances de malade (600 millions de polys/s), le tout grâce aux 175 millions de transistors de la nouvelle génération de puce. Les 4 Go/s de bande passante offerts par le PCI Express seront surtout utiles dans un domaine encore mal exploité : la vidéo. Les prochaines cartes serviront ainsi de base pour transformer nos PC en station de montage haute définition. Plus sexy pour l'utilisateur « normal », ces modèles décoderont en hardware le MPEG 1, 2 et 4, le WMV9 de Microsoft et sûrement le DivX. L'encodage ne sera pas oublié. Cette nouvelle génération de GPU étant entièrement programmable, tout est envisageable. À partir du moment où un accord est signé avec le créateur d'un codec vidéo, il est possible pour Nvidia d'intégrer sa gestion en hard. David Kirk explique au passage qu'il pense que le PCI Express ne sera pas dominant avant 2007 (il a fallu attendre 2003 pour qu'il se vende plus de cartes AGP que de PCI).

Le vent des arguments Comme DirectX9 est maintenant une plate-forme stable depuis plusieurs mois, les prochains GPU en exploiteront toutes les finesses. Idem pour ce qui est d'OpenGL. Le support des shaders 3.0 ouvre des perspectives intéressantes aux programmeurs, avec une puissance de traitement sur ce point annoncée comme huit fois supérieure à la génération GeForce FX. Je vous réserve pour plus tard les détails car notre bon vieux problème du nivellement par le bas des jeux PC va encore frapper : on nous fait saliver à coup de HDR (High Dynamic-Range, une technique capable d'offrir un rendu des éclairages bien plus réaliste normalement présente dans Half-Life 2), d'exploitation prochaine (d'ici deux ans selon Kirk) de méthodes de rendus 3D temps réel dérivées de la radiosité ou du raytracing... Mais en attendant, les premiers acheteurs paieront très cher pour simplement voir les jeux « normaux » aller plus vite, avec deux ou trois bricoles graphiques en plus. Il faut à chaque fois une patience de bonze tibétain pour voir son produit réellement exploité. Cette année, Doom3, Stalker, Far Cry et HL2 seront là pour tirer le marché. Une chance pour Nvidia, mais aussi pour ATI, qui devrait dévoiler bientôt ses produits, a priori très similaires en termes de fonctionnalités et performances.

Nouvelle famille

Les GPU actuels de Nvidia seront déclinés en version PCI Express grâce à un pont hardware (HSI – High Speed Interconnect), qui plus tard servira à rendre des GPU destiné au PCI-E compatible AGP. Une solution économique pour Nvidia, qui nie tout impact négatif sur les performances. Les GeForce FX vont donc s'effacer pour laisser la place aux GeForce PCX (5950, 5750, 5300 et 4300). Les modèles inférieurs à la PCX 5750 seront à éviter pour les joueurs.



Une carte de référence Intel mêlant AGP, PCI et PCI Express.

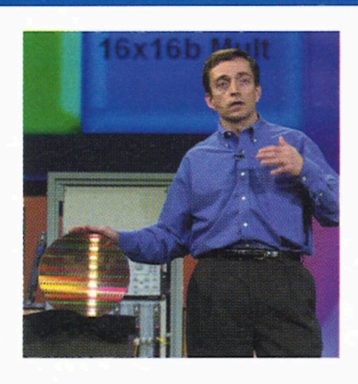
Intel Developer Forum 2004

IL N'Y A PAS QUE LES PROCESSEURS DANS LA VIE...



Après le lancement en demi-teinte des derniers Pentium 4, Intel était attendu au tournant lors de sa grande messe. Un Salon riche en surprises, et pas forcément là où on les attendait...

C_wiz



L'IDF est l'occasion pour Intel de présenter ses nouvelles technologies, particulièrement en matière de processeur. Cette édition se démarque un peu des autres par le nombre d'annonces visant le multimédia et le divertissement. Intel veut entrer dans votre salon, qu'on se le dise.

Mais de toutes les matières...

Année après année, les ingénieurs réussissent à améliorer leurs procédés de fabrication afin de tirer le meilleur du silicium, la matière qui compose nos chères petites puces. Mais la tâche devient de plus en plus complexe : on s'approche à grand pas des limites de la physique et les contraintes se multiplient à force de réduire la finesse de gravure. Le futur de nos PC passera par l'optique, et Intel ne compte pas abandonner de sitôt ce silicium qui a fait sa fortune pendant 35 ans. Pour preuve, Intel faisait la démonstration d'une nouvelle technologie utilisant cette matière comme base pour la création de « modem » optiques. À l'image de nos vieux 56 kbps, ces modulateurs permettent de faire l'interface entre les données électriques et optiques, ce qui à terme permettrait d'utiliser des fibres optiques pour transférer les informations entre les puces. À la vitesse de la lumière. Bien sûr, tout ça n'est encore qu'à l'état de prototype. On en reparlera dans dix ans.



C'est le Watt qu'elle préfère

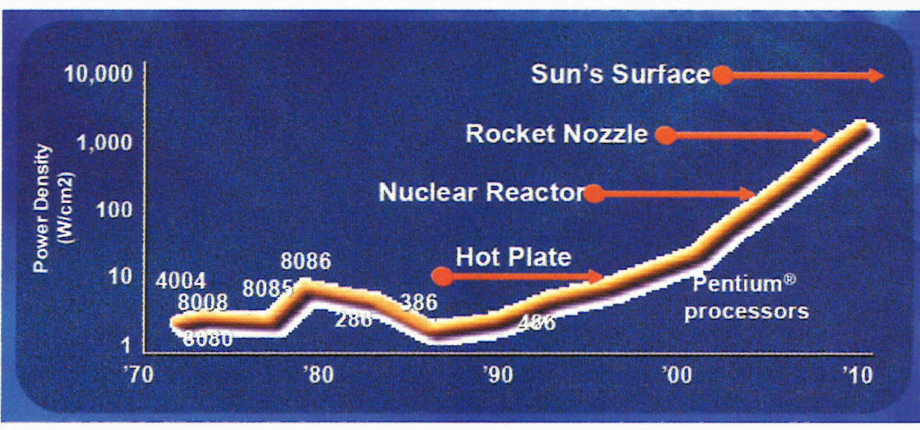
L'IDF ne se résume pas qu'à des annonces à long terme. Des technologies plus proches de nous étaient aussi à l'honneur avec les premières démonstrations des chips « Azalia ». Pour ceux qui n'auraient pas suivi, Intel, en partenariat avec Dolby, a défini une nouvelle norme de chips son, misant tout sur la qualité. Parmi les fonctionnalités qui comptent pour nous autres joueurs, on trouve le Dolby ProLogic IIx et le Dolby Digital Live qui vont venir attaquer de front l'EAX de Creative. Petit rappel : le DPLIIx (pour les intimes) est un format 7.1 dit « matricé », les 5 canaux supplémentaires étant « cachés » à l'intérieur d'un signal stéréo classique. C'est ce format qui sera utilisé pour les kits d'enceintes connectés directement aux PC. Les veinards qui disposent d'une installation Home Cinéma pourront relier leur machine à leur préampli qui décodera un signal Dolby Digital, encodé à la volée par le PC. Il faut maintenant espérer que les développeurs utilisent vraiment ces formats, la partie son du nForce2 de Nvidia ayant été un poil sous-exploitée.

Péridurale optionnelle

Côté CPU, le P4E continue décidément de faire des vagues. Après avoir retardé la sortie de la version 3,4 GHz, c'est la disponibilité des puces cadencées à 3 et 3,2 GHz qui est remise à plus tard. Pas de motif officiel annoncé, mais les problèmes de dissipation thermique jouent certainement pour beaucoup. D'autant plus amusant lorsque Pat 'i875' Gelsinger indique, qu'à ce rythme, les Pentium pourraient entrer en compétition avec le soleil en matière de chaleur dissipée au centimètre carré d'ici 2015, si l'on ne fait rien. Et il est sérieux en plus.

La dure loi de l'évolution

Vous venez juste d'investir dans une bonne alim de marque que vous comptiez garder quelques années ? Mauvaise pioche. Les cartes mère i915 et i925 utiliseront un nouveau format ATX et le connecteur d'alimentation traditionnel passe de 20 à 24 broches (ce qui n'empêche pas le mini-connecteur carré d'être toujours présent). Ça fait mal, je sais.



Réacteur nucléaire et P4E, même combat.



Louis Burns en pleine démonstration de Windows Media Center sur un écran LCOS.





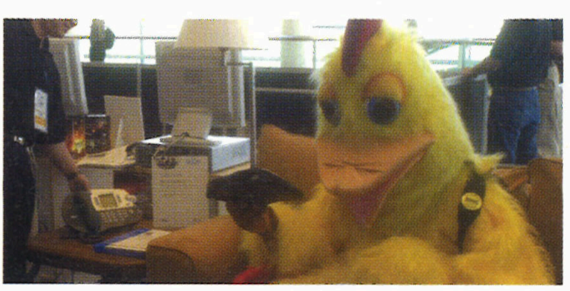
Le PC de Tessa Martin en expo lors de l'IDF.

Mauvais perdant Le mois dernier, je vous parlais de la présence probable d'extensions 64 bits dans les Prescott. La confirmation est venue lors de l'IDF et pour la première fois de son histoire, Intel reprend une architecture développée par AMD. Ou presque. Car les processeurs d'Intel utilisent officiellement l'architecture IA-32E, qui reprend en tout point l'x86-64 présenté par AMD, à une instruction près. Officieusement, chez AMD, on est surtout soulagé qu'Intel suive : la guerre du 64 bits n'aura pas lieu sur nos machines et c'est le principal. Les Xeon basés sur le core du Prescott seront les premiers processeurs à utiliser ces instructions 64 bits. Pour les machines « normales », il faudra attendre le « Tejas », autrement dit le Pentium 5 qui débarquera l'année prochaine. Ça bouge aussi dans le monde de la mémoire vive. Après un passage moyennement remarqué sur nos cartes graphiques, la DDR II va entrer dans nos PC. En effet, les deux futurs chipsets d'Intel supporteront ce nouveau type de RAM. Pour rappel, c'est une évolution de la mémoire DDR traditionnelle, taillée pour monter plus haut en fréquence. Inconvénient : à fréquence égale elle est moins rapide que sa petite sœur, pour cause de timings mémoire moins agressifs. Pour les chiffres, il faudra encore attendre un peu que les cartes soient disponibles.

Cachez ces fils que je ne saurais voir Les fils, c'est moche, encombrant et en plus, ça a une fâcheuse tendance à s'emmêler. Un jour, je prendrais en photo l'arrière de mon bureau, vous comprendrez... Le sans fil avait déjà commencé à percer l'année dernière, avec les réseaux locaux 802.11 et l'arrivée des premiers périphériques Bluetooth. 2004 sera sous le signe du Wireless même pour nos PC de bureau puisque le nouveau southbridge d'Intel proposera en option le support du WiFi. Autre techno à l'état de prototype : l'USB sans fil. Avec 500 Mo/sec de bande passante cette norme vise plus particulièrement les interactions entre différents périphériques de salon.

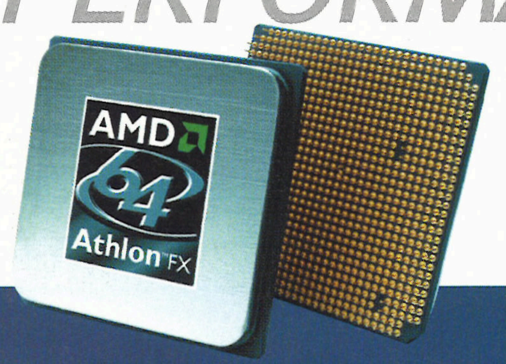
Le plasma pour tous Je vous ai gardé pour finir une annonce des plus inattendues, le LCOS, autrement dit « Liquid Crystal Over Silicon ». En utilisant le silicium comme support aux cristaux LCD, Intel présente une solution qui élimine les effets de flou, tout en permettant d'augmenter la densité de pixels présents. Et surtout, la technologie est particulièrement abordable, Intel évoquant des écrans 120 cm à moins de 2 000 euros. On va attendre avec impatience les premiers modèles pour se faire de jolis murs d'images.





Athlon FX-53

SAUVAGES, LES PERFORMANCES



Sorti en septembre dernier, l'Athlon FX-51 était un processeur unique. Ultra-performant, son prix le mettait hors de portée des joueurs fauchés (voire des non fauchés). À quelques semaines de l'introduction de son nouveau socket, AMD a tenu à lancer un nouveau processeur sur la plate-forme qui lui avait permis de revenir dans l'éternelle course aux performances.

C_Wiz

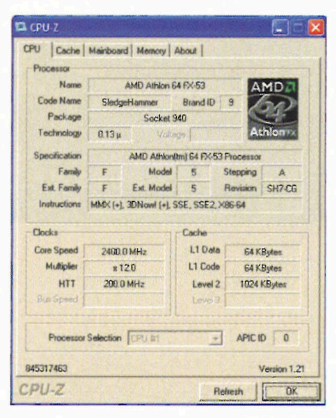
CPU Bench 2003

	CPUbench 2003 (Global)	CPUbench 2003 (ALU)	CPUbench 2003 (FPU)
Athlon FX-53	9495	8187	6346
Athlon FX-51	8695	7618	5790
Athlon 64 3700+	8446	7363	6343
Athlon 64 3400+	7908	6851	5841
Pentium 4 3.0	8411	4637	6499





En choisissant d'introduire une version « grand public » de son processeur Opteron d'habitude réservé aux serveurs, AMD voulait marquer les esprits en prouvant que eux aussi pouvaient prendre la tête en termes de performances. Vu les prix prohibitifs et la disponibilité relativement faible, ces CPU servent surtout de faire-valoir technologique et de vitrine pour les Athlon 64, beaucoup plus abordables et pas si éloignés en puissance. L'arrivée aujourd'hui du FX-53 nous permet de faire une petite preview sur un autre processeur qu'AMD va lancer prochainement : l'Athlon 64 3700+.

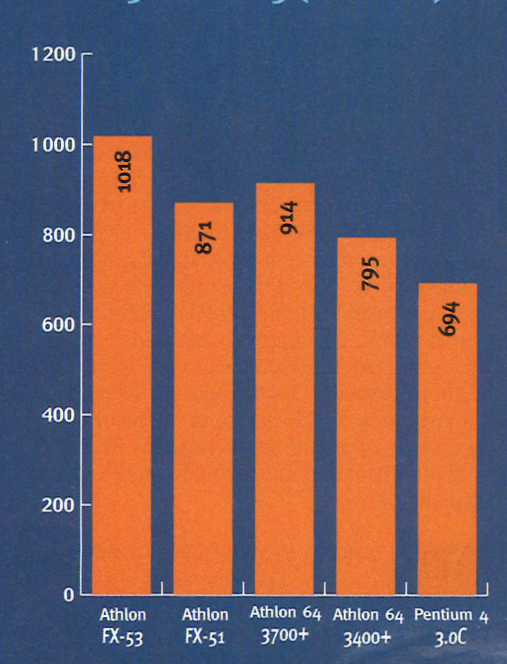


Bien qu'ayant son coefficient multiplicateur délocké, notre processeur de test s'est révélé très instable en overclocking. Vous devinez comme ça m'attriste...

Mémoire très vive

Quelques petits rappels d'usage pour bien comprendre les derniers-nés d'AMD. Particularité principale, l'intégration du contrôleur mémoire au sein du processeur. D'un côté cela limite les possibilités d'évolution (pas de DDR-II avant la fin de l'année, mais qui s'en plaindra ?), mais de l'autre, c'est le contrôleur mémoire le plus efficace que l'on ait vu. Éliminer les intermédiaires, c'est toujours payant. Ces CPU sont affublés d'1 Mo de cache mémoire. La différence entre les Athlon 64 et les Athlon FX se limite au support du double canal sur ce dernier. En contrepartie, l'Athlon FX requiert pour fonctionner de la mémoire « registered », plus rare et donc plus chère. Les choses vont changer avec l'arrivée du socket 939, l'Athlon 64 disposera lui aussi de la mémoire sur deux canaux, mais verra son cache amputé de moitié. Le tout en utilisant de la mémoire standard.

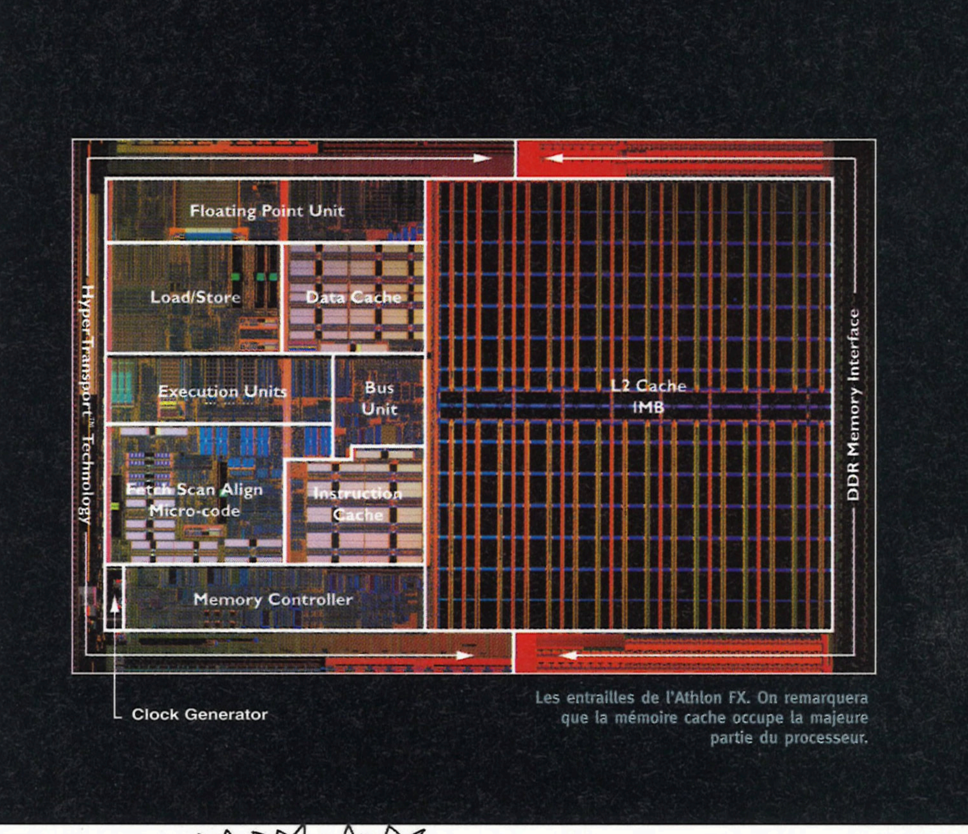
3DMark2003 (score CPU)



Bref, en termes de performances, on ne devrait pas trop y perdre et notre porte-monnaie sera reconnaissant. Ce nouvel Athlon FX est cadencé à 2,4 GHz, un bond de 200 MHz par rapport à la version 51 sortie en septembre dernier. Je sais, à côté des fréquences d'Intel, ça fait sourire, mais les performances sont bien au rendez-vous. La fréquence ne fait pas tout. C'est à cette même vitesse que sera cadencé le 3700+, que l'on peut jauger en testant l'Athlon FX en utilisant un seul canal mémoire. Pour les tests, nous avons utilisé une Asus SK8N équipée du chipset nForce 150.

Athlon 64 Extrême Edition

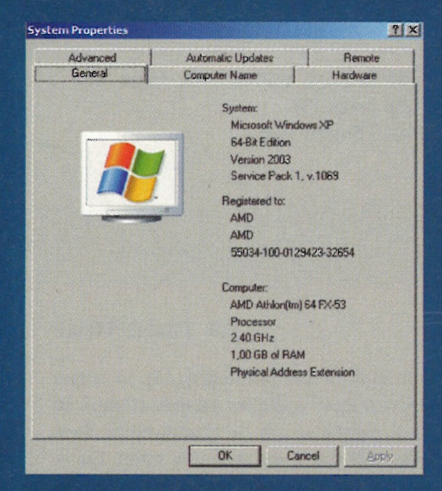
Si pour AMD l'Athlon FX est une vitrine, c'est une vitrine de luxe lorsque l'on mesure ses performances. Histoire d'être fair-play, j'ai mis en face un P4C, le P4E ayant déjà assez de problèmes avec lui-même. L'augmentation de 200 MHz offre un boost assez significatif : les accroissements de performances sont quasi linéaires, ce qui est un bon signe. L'unité de calcul sur les entiers continue ses bonnes prestations, plutôt ironique lorsque l'on pense que c'était le point faible des Athlon XP. Pour l'anecdote, on passe pour la première fois la barre des 1000 points CPU sur le 3D Mark. Le 3700+ simulé donne des résultats très intéressants. Il arrive à se hisser au niveau du FX-51, ce qui laisse présager de très belles choses pour la future plate-forme unifiée d'AMD. Attendu à près de 800 euros la pièce, l'Athlon FX-53 fait chèrement payer ses performances. Il a cependant l'intérêt d'étoffer un peu la gamme d'AMD et de faire baisser le prix de son petit frère. Il en sera de même avec le 3700+ lorsqu'il sera annoncé. L'extension de la gamme se fait par le haut, mais aussi par le bas : une version 2800+ devrait arriver en même temps que le 3700+. Reste l'éternelle question du socket : avec l'arrivée dans un mois de la plate-forme 939, beaucoup préféreront attendre avant de sauter le pas, profitant en prime des nouveaux chipsets.



Les entrailles de l'Athlon FX. On remarquera que la mémoire cache occupe la majeure partie du processeur.



Le 64, ça servira à quelque chose ?



La version bêta de Windows XP 64 bits est déjà très robuste. C'est véritablement du côté des drivers que cela pèche.

Tous les benchs que je vous ai présentés pour l'instant utilisent le mode de compatibilité 32 bits des Athlon 64. En théorie, le passage à 64 bits n'aurait dû apporter aucun gain de performances, à part dans des cas très pointus qui ne nous concernent pas vraiment.
Les ingénieurs d'AMD ont cependant ajouté une petite subtilité à leur création : ils ont doublé le nombre de registres. Ça ne vous émeut pas ? Pourtant ça devrait. Les registres sont des petites cases mémoire utilisées par le processeur pour réaliser ses calculs. Leur nombre n'avait pas bougé depuis les 8086, un véritable problème avec la complexification des calculs. Ce changement fait par AMD est à lui seul responsable des gains de performances que l'on peut attendre d'applications recompilées. Pour vous donner une petite idée de ce que cela peut donner, vous trouverez un tableau regroupant un certain nombre de tests réalisés à la fois en mode 32 bits et 64 bits. Histoire d'être complet, j'ai également réalisé ces tests sous la version 32 bits de Windows. Minigzip est une bibliothèque de compression très utilisée, alors qu'AES128 et SHA-1 sont des algorithmes de cryptages. Les gains sont très variables, et parfois impressionnants comme dans le cas de la décompression Gzip, 2,5 fois plus rapide. Ces tests restent cependant des cas d'école et vous vous demandez déjà ce que cela pourrait donner dans des jeux. Les développeurs de Far Cry nous ont apporté un début de réponse : ils ont recompilé une version de leur jeu pour la plate-forme AMD64, avec un gain de performances de 30 %. Des chiffres particulièrement impressionnants, surtout lorsque l'on considère la jeunesse des pilotes graphiques.

CPU Bench 2003

(Score en secondes)

	Minigzip (compression)	Minigzip (décompression)	AES128	SHA-1
Win XP 32 bits	7,796	1,031	4,921	3,797
Win XP 64 bits (mode 32)	7,828	0,734	4,906	3,797
Win XP 64 bits (mode 64)	3,5	0,296	1,797	3,188

top HARD

Ce mois de mars a un petit air de destockage. On sent que les nouveautés vont arriver de tous les côtés et qu'il faut faire de la place sur les étals. Ça tombe bien, ça permet d'obtenir de l'excellent matériel pour un prix modique. Les baisses massives sur les Radeon 9800 Pro et les cartes mère illustrent bien la chose. Et vu les gains minimes qu'apporteront PCI Express et DDRII, on aurait tort de s'en priver. Surtout avec un Far Cry qui vient vous rappeler à quel point votre carte graphique actuelle est dépassée. C_WIZ

Le processeur

En moyenne 10 % de baisse sur les processeurs, on sent que le renouvellement des gammes n'est plus très loin chez nos deux compères ! Le retard pris par Intel pousse AMD à s'aligner, et les nouveaux sockets ne seront annoncés officiellement que fin avril au lieu de fin mars. Quant à la disponibilité... Alors en attendant, on a toujours des valeurs sûres : les P4C et les Athlon 64 sont on ne peut plus abordables. Miam.

Config 1 : AMD Athlon XP 2500+ Barton (1,83 GHz), environ 79 euros TTC
Config 2 : AMD Athlon XP 2800+ Barton (2,1 GHz), environ 115 euros TTC, ou Intel P4 2,8C GHz, environ 170 euros TTC
Config 3 : AMD Athlon 64 3000+ (2,2 GHz), environ 199 euros TTC, ou Intel P4 3.2C GHz, environ 280 euros TTC

Le lecteur de DVD

Les CD, c'est tabou, on en viendra tous à bout ! Oui, je travaille sur les slogans pour ma manif' en faveur de la disparition des lecteurs de CD-Rom. Vu le temps que Tbf passe à nous concocter un DVD de qualité tous les mois, ça serait criminel de continuer à acheter la version 2 CD de Joy. Vous êtes des criminels ? Non, alors allez m'acheter un lecteur de DVD, et plus vite que ça.

Config 1, 2 et 3 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 30 euros TTC

La carte son

Rien de tel qu'une bonne petite carte son PCI pour remplacer agréablement les chips intégrés qui couinent. En attendant de voir ce qu'ont dans le ventre les futures puces à la norme « Azalia » qui nous promettent du Dolby Prologic 2X (rien que ça !), on se tourne vers les valeurs sûres, à savoir Creative et TerraTec.

Config 1 et 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 50 euros TTC
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 100 euros TTC
SoundBlaster Audigy2, environ 130 euros TTC

La carte vidéo

La grosse surprise du mois, c'est ATI qui sacrifie le prix de ses 9800 Pro, avec une baisse de 70 euros. L'idée est de contrer la 5900XT que Caf nous présentait récemment. À ce prix-là, c'est le moment d'en profiter. Toutes les cartes du Top disposent de 128 Mo de RAM, parce que ça ne sert à rien d'en avoir plus. Et dire qu'ils veulent nous sortir des cartes avec 512 Mo de RAM cette année...

Config 1 : GeForce4 Ti4200 128 Mo AGP 8x, environ 100 euros TTC
Config 2 : ATI Radeon 9600 XT 128 Mo, environ 150 euros TTC ou GeForce FX 5900 XT, environ 200 euros TTC
Config 3 : ATI Radeon 9800 Pro 128 Mo, environ 230 euros TTC

Le mini-PC

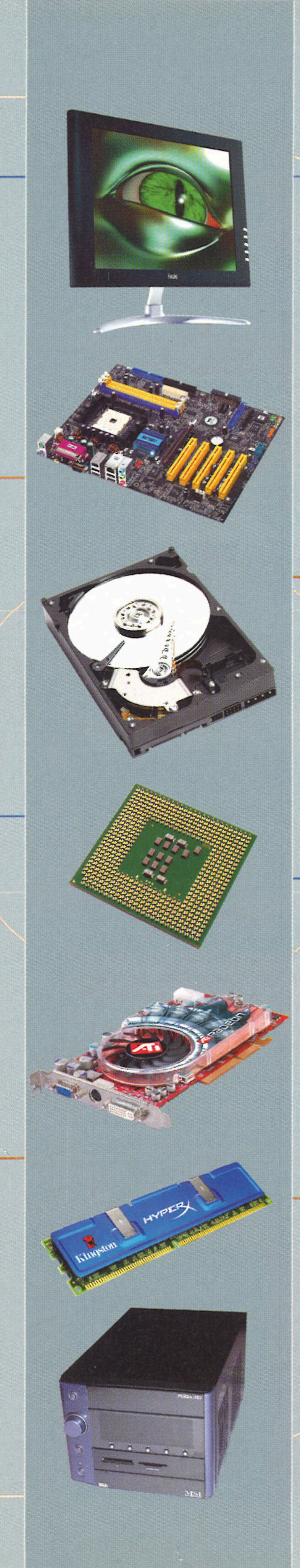
Après avoir essuyé quelques plâtres avec les premiers modèles, les mini-PC sont devenus avec le temps de plus en plus attrayants. Fonctionnalités étendues, dissipation thermique améliorée et ergonomie repensée (qu'on m'amène celui qui a décidé de mettre les sorties optiques en façade...) sont désormais la norme. On notera, à l'image des cartes mère, une baisse de prix liée à celle des chipsets.

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3), environ 380 euros TTC
- Shuttle SB65G2 (Intel i865G / Socket 478), environ 340 euros TTC

Le moniteur

Avec le retrait d'Hercules du marché des moniteurs LCD, on risque de trouver dans les semaines à venir quelques bonnes affaires en fin de série. Pour les autres, pas beaucoup de changements dans ce Top où la perle des dalles LCD côtoie les meilleurs tubes. Quant à la question existentielle de savoir s'il faut prendre ou non un LCD, le meilleur moyen de se faire une opinion, c'est d'aller voir son revendeur et d'essayer.

Config 1 : 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 750SB, environ 250 euros TTC
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 930SB, environ 380 euros TTC
Config 3 : 17 pouces LCD Hyundai Q17, environ 450 euros TTC, 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 580 euros TTC



La carte mère

En attendant la déferlante des cartes mère nForce3 250 pour les Athlon 64, on restera sur les produits de VIA, plus complets, et disposant d'une bande passante supérieure entre le chipset et le processeur. Pour ce qui est des prix des dites cartes, ils fondent comme neige au soleil, moins 20 euros pour les i875, et moins 35 euros pour les K8T800.

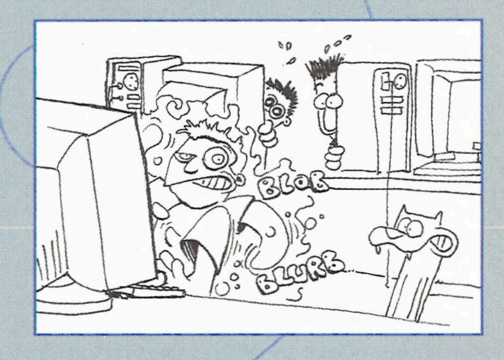
Config 1 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2-ST/Socket A), environ 100 euros TTC
Config 2 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2-ST/Socket A), environ 100 euros TTC/MSI PT880 LSR (VIA PT880/Socket 478), environ 80 euros TTC ou Asus P4P800 (Intel i865PE/Socket 478), environ 110 euros TTC
Config 3 : Asus P4C800 Deluxe (Intel i875P/Socket 478), environ 160 euros TTC ou MSI K8T Neo FIS2R (VIA KT800/Socket 754), environ 130 euros TTC



Le disque dur

Les prix des disques durs continuent de s'affaisser pour les petites capacités, au point que le 40 Go tire sa révérence du Top, vu que pour le même prix on trouve des 60 Go. Ça serait dommage de se priver. Tant qu'à faire, autant investir dans un modèle bien rapide, avec 8 Mo de cache. Les disques durs restent le maillon faible de la plupart des configs, alors il ne faut pas lésiner.

Config 1 : 60 Go (7 200 trs/min), environ 60 euros TTC
Config 2 : 80 Go (7 200 trs/min), environ 70 euros TTC
Config 3 : 120 Go (7 200 trs/min, cache 8 Mo), environ 100 euros TTC



La carte réseau

Réseau 100 Mbit ou Gigabit Ethernet, toutes les cartes mère du Top disposent d'un contrôleur intégré. Ceux qui veulent cumuler les joies du haut débit (ceux qui n'ont pas un modem USB, donc !) avec celles du réseau local seront contraints d'investir dans une carte supplémentaire. Et pour ceux qui multiplient les PC, investissez dans un switch pour maximiser les vitesses de transfert.

- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 20 euros TTC
- Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D, environ 40 euros TTC



La RAM

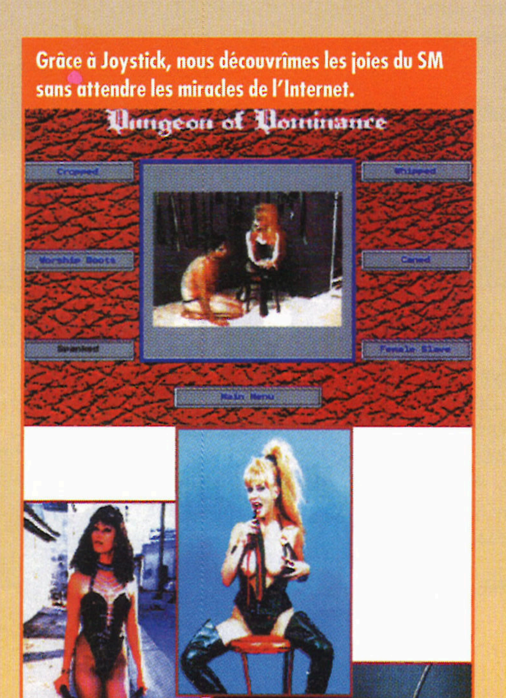
Vu le gain de performances limité que va apporter la DDR2, la PC3200 a encore de beaux jours devant elle. Comme toujours, on fait attention aux sirènes du marketing qui en veulent à notre porte-monnaie : évitez les mémoires certifiées pour fonctionner au-delà de 400 MHz. Plus chères, elles ne supportent généralement que des timings mémoire très élevés, même utilisés en PC3200. Pour le reste, prenez de la marque, et des barrettes identiques pour les cartes dual DDR.

Config 1 et 2 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 256 Mo), environ 80 euros TTC
Config 3 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 160 euros TTC

ET POKE ET PEEK

On osait dans Joy y'a 10 ans. Je ne dis pas qu'on n'ose plus hein, mais un dossier sur le X dans les jeux vidéo, ça c'était une bonne idée. La preuve, je l'ai acheté ce numéro. Bon O.K., les autres aussi. Mais celui-là, il est vraiment collector.

Comme d'habitude, je fais le tour de la rédac avec mon vieux Joy pour faire partager les trésors, drôles ou passionnants, que j'y découvre. Par exemple :
« - Eh Tbf, t'as vu ça ? SimCiv ? Sid Meier aurait rejoint Maxis pour un projet de fusion entre Simcity et Civilization ? C'est hallucinant, tu te souviens de ce truc ?
- Ben… Oui. C'était le poisson d'avril de 1994.
- Hein ? Euh… Ouais, je le savais. »
Voilà, voilà… Parlons plutôt d'Ultima VIII, qui avait tout d'un gag sans en être un. Fallait une machine de fou pour le faire tourner, mais c'était habituel avec Origin. Par contre que Lord British nous ponde une espèce de hack'n slash à la sauce arcade… Il y a eu du grincement de dents de fans au menu. Pourtant l'histoire sordide et amorale de Pagan avait de quoi séduire, mais l'avatar qui saute et qui grimpe en mauvaise 3D isométrique, avec des contrôles pires que ceux de Lara Croft, non merci. Mieux vaut oublier, dans la débauche tant qu'à faire.



Grâce à Joystick, nous découvrîmes les joies du SM sans attendre les miracles de l'Internet.



Merveilleux. Comme quoi on n'utilisait pas les megastars à tort et à travers à l'époque.

JOYSTUPRE MAGAZINE

Tenez-vous bien (non, tenez-vous bien à autre chose, par pitié) : du cyber sex aux jeux de drague, de la vidéo interactive au simple slide show, Moulinex nous dévoilait tout sur le X numérique ! Évidemment, la censure a maintenu l'ensemble au niveau érotico-film-du-dimanche-soir-sur-M6-soft, Joystick n'étant pas habilité à parler d'autre chose que de bits (ndlr : hin hin hin). Mais on n'avait pas vu ça depuis le spécial Strip-poker du magazine Tilt, dans lequel un dessin très osé représentait en détail trois lesbiennes en pleine action. Si, si, dans Tilt. Chez Joy, on a surtout des seins, animés ou pas, et quelques fesses. Pas de peau d'orange ici, mais du gros pixel qui tache. Avec Virtual Valérie II, on est encore loin de DOA Beach Volley. À l'opposé, les jeux hentaï (animés japonais X) nous changeaient pas mal de « Juliette, je t'aime ».

LORD RIMBAUD NOIR

Pendant que Moulinex se rinçait l'œil, Casque Noir découvrait le poète qui sommeillait en lui. J'ai même failli passer à côté de l'astuce en relisant son test de The Horde, sur 3DO. J'ai bien vérifié, le chapeau, le texte, les légendes… Tout est écrit en vers. Pas des alexandrins parfaits, et il en manque un ou deux, mais voilà quoi. En vers. Pourquoi ? Qu'a-t-il bien pu lui passer par la tête ? La réponse : « Je ne me souvenais pas l'avoir écrit en vers, ni contre tous d'ailleurs, mais je me rappelle super bien du jeu. Une intro moyenâgeuse ultra débile (ah oui, c'est venu de là l'idée des vers), une animation cartoon, un concept marrant et des monstres complètement cons. Non vraiment, il les méritait bien, ces spers vers pépère (oui, j'aime bien Gotlib aussi).» Merci ! D'ailleurs, moi qui possède une 3DO, je confirme, c'était un excellent jeu.

FUMBLE




Un patch a amélioré les déplacements, mais U8 est resté encore trop éloigné de l'esprit Ultima.

Une petite sélection de l'œuvre de Casque. À déclamer sous la douche ou devant votre poste de police favori.

▲ Le concept sort un peu des sentiers battus. Voilà bien longtemps que ça ne s'était pas vu.
▲ De la vidéo plein écran, d'une qualité très acceptable, sans l'ombre d'une carte Full Motion sous la table.
▲ Que dire de ces quelques bruits, si ce n'est qu'ils sont réussis ?
▼ La console ralentit bizarrement, lorsqu'il y a trop de stremons à l'écran.
▲ Le scrolling n'est pas des plus fluides : il est même loin d'être limpide.



BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement, dans une enveloppe affranchie à : Joystick - BP 90006 - 59718 LILLE Cedex 9

1 ❑ **2 ans/22 n^os^ de Joystick - 78€** — + DE 45% DE RÉDUCTION

au lieu de ~~143€~~ [1], soit **10 mois de lecture gratuite !**

❑ Edition CD ❑ Edition DVD

2 ❑ **1 an/11 n^os^ de Joystick - 41,90€** — + DE 40% DE RÉDUCTION

au lieu de ~~71,50€~~ [1], soit **4 mois de lecture gratuite !**

❑ Edition CD ❑ Edition DVD

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par : ❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

❑ CB n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Expire le : |_|_| |_|_|

Nom : ______________________________

Prénom : ______________________________

Adresse : ______________________________

Ville : ______________________ Code postal : |_|_|_|_|_|

Date de naissance : |_|_| |_|_| 19|_|_| Tél : ______________

e-mail : ______________________________

Date et signature obligatoires :

ST561

Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 30 juin 2004. Par défaut vous serez abonné à la version CD.
Pour la Belgique, nous téléphoner au : 02 556 41 40 (N° en Belgique)
Pour l'étranger, nous consulter : 03 28 38 52 38 ou par e-mail: abonnementsjoystick@cba.fr.
(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Conformément à la loi Informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑ .

CRAZY ABONNEMENTS

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

Abonnez-vous, voui, voui, voui !!!



+ DE 40% DE RÉDUCTION



BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement, dans une enveloppe affranchie à : Joystick - BP 90006 - 59718 LILLE Cedex 9

1 ❑ **2 ans/22 n^os^** de Joystick - **78€** — + DE 45% DE RÉDUCTION

au lieu de ~~143€~~ (1), soit **10 mois de lecture gratuite !**

❑ Edition CD ❑ Edition DVD

2 ❑ **1 an/11 n^os^** de Joystick - **41,90€** — + DE 40% DE RÉDUCTION

au lieu de ~~71,50€~~ (1), soit **4 mois de lecture gratuite !**

❑ Edition CD ❑ Edition DVD

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par : ❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

❑ CB n° ____ ____ ____ ____ Expire le : __ __

Nom : ______________________

Prénom : ______________________

Adresse : ______________________

Ville : ______________________ Code postal : ______

Date de naissance : __ __ 19__ Tél : ______________________

e-mail : ______________________

Date et signature obligatoires :

ST562

Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 30 juin 2004. Par défaut vous serez abonné à la version CD.
Pour la Belgique, nous téléphoner au : 02 556 41 40 (N° en Belgique)
Pour l'étranger, nous consulter : 03 28 38 52 38 ou par e-mail: abonnementsjoystick@cba.fr.
(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Conformément à la loi Informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑.